Tot.374

Xbox One推出向下兼容X360游戏服务

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特快专递

星之光辉

节奏天国 精选+

-封面故事-

经典复活 续写传奇

最终幻想VII 重制版

莎木III

最后的守护者

-攻略透解-

光环3 地狱伞兵 高清版

幻想之轮舞

特刊矩献

E3 2015

游戏好时光

176页内文+110分钟影像

三大发布会现场亲历 | 次世代大作深度报道

未知海域4 贼途末路 | 光环5 守护者 | 塞尔达传说 三角力量英雄

辐射4 | 王国之心III | 黑暗之魂III

2015.7B

定价：RMB 22.00

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 E3 2015微软·索尼·任天堂发布会

特别收录 E3 2015 刺客信条 枭雄 试玩 | E3 2015 毛线耀西 试玩

赠 Gamehalo高清光盘+战争机器 终极版 精美海报


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林


UCG视频
土豆视频
腾讯视频
搜狐视频
买买买!
BUY BUY BUY!
ACG周边资讯栏目
《买买买 第五期》闪亮登场!
除了精英无线手柄等各种 E3 展出产品
还有更多周边新产品推荐!
千万不要错过哟!
买买买!败败败!


UCG 联合游戏时光 VGtime
两大专业游戏媒体强强联手
为你带来前所未有的 E3 视觉盛宴!
UCG E3 2015
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
土豆视频
腾讯视频
17173视频



TV GAME半月刊

2015.7B

总第 374 期

COVER STAFF
封面画师：木仙
封面设计：anubis



幻想之轮舞





节奏天国



星之光辉

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

3 特刊矩献
145 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
146 光环3 地狱伞兵 高清版
156 幻想之轮舞

特快专递
161 节奏天国 精选+
164 星之光辉

读编交流 EDITORS & GODS

168 读编往来
172 小编寄语
174 发售表





郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

www.YGTime.com 游戏时光
UCG 官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年7月16日
定　　价：人民币22.00元

E3 2015

游戏好时光
E3游戏展现场直击+深度报道

F 封面故事 FEATURE ARTICLES

4 重回约束之地——《最终幻想Ⅶ 重制版》公布特别企划
10 世嘉DC成绝响 人间又闻莎木香
——《莎木》的前世今生和未来
16 上田文人的20年，艺术游戏的"最后守护者"

M 微软 MICROSOFT

20 微软展台秀
22 独占如云，老树新花——E3 2015微软发布会亲历
25 微软独占新作报道
32 微软看点解析

S 索尼 SONY

36 索尼展台秀
38 情怀的胜利——E3 2015索尼发布会亲历
41 索尼独占新作报道
51 索尼看点解析

N 任天堂 NINTENDO

54 任天堂展台秀
56 变化抑或守旧？——E3 2015任天堂数字发布会解读
59 任天堂独占新作报道

T 第三方 THIRD PARTY

69 第三方展台秀
79 当EA不再只是Sports——E3 2015 EA发布会亲历
82 THE DAY FOR FANTASY
——E3 2015 Square Enix发布会解析
84 第三方新作报道

I 盘点 INVENTORY

评E3
122 E3 DEMO背后的故事
125 日式游戏的文艺复兴
126 VG视点
129 2015 E3之最
补资讯
132 E3情报站
游记
134 异乡客，同路人——我们眼中的洛杉矶之旅

index 索引

3DS
幻影异闻录#FE 62
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX 59
塞尔达传说 三角力量英雄 60

PS3
FIFA 16 106
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118
天空斯派罗 超级战车 68
星之海洋5 94

PS4
Dreams 50
FIFA 16 106
刺客信条 枭雄 114
地平线 期待黎明 41
疯狂麦克斯 120
辐射4 84
黑暗之魂 Ⅲ 91
毁灭战士 88
镜之边缘 催化剂 112
尼尔（新作） 96
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118
天空斯派罗 超级战车 68
王国之心 Ⅲ 92
为了荣誉 110
未知海域4 贼途末路 44
无人天空 46
星球大战 战斗前线 103
星之海洋5 94
幽灵行动 无法之地 116
正当防卫3 98
植物大战僵尸 花园战争2 109
最终幻想 世界 100

PSV
最终幻想 世界 100

Wii U
天空斯派罗 超级战车 68
星际火狐 零 66

Xbox One
FIFA 16 106
刺客信条 枭雄 114
疯狂麦克斯 120
辐射4 84
光环5 守护者 26
黑暗之魂 Ⅲ 91
毁灭战士 88
极限竞速6 25
镜之边缘 催化剂 112
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118
天空斯派罗 超级战车 68
王国之心 Ⅲ 92
为了荣誉 110
星球大战 战斗前线 103
幽灵行动 无法之地 116
战争机器 终极版 30
正当防卫3 98
植物大战僵尸 花园战争2 109

X360
FIFA 16 106
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118
天空斯派罗 超级战车 68



重回约束之地

——《最终幻想Ⅶ 重制版》公布特别企划

文 八重樱　美编 anubis

为什么《最终幻想Ⅶ》会如此的受欢迎？这并非是一个可以简单用一句话来回答概括的问题。正如一千个人眼中就有一千个哈姆雷特，在一千名玩家心中，也对《FF Ⅶ》有着一千种喜爱的理由。

对于许多70后与80后的老玩家们来说，在经历了由《FF Ⅶ》带动的PS普及热潮洗礼之后，自然而然会对《FF Ⅶ》产生深厚的情感。在《FF Ⅶ》诞生之前的JRPG，基本上都是以点阵2D绘图的手法为主流。而《FF Ⅶ》却凭借着PS强大的机能构建起了一个利用CG描绘世界、由3D多边形构成角色的系统。当玩家们将游戏光盘放入PS中，从魔晃都市米德加的远景开始推进，直到克劳德从列车上飞身而下，这一连串堪比电影大片的镜头一气呵成，完美地将CG动画与即时演算结合到一起，足以震撼住电视前的每一个人。

直到那一刻，我们才真正地将游戏与“第九艺术”联系到一起，由单纯地玩一款游戏，到进入一款游戏，《FF Ⅶ》是一道分水岭。我们曾经为了能让克劳德与不同的女孩子约会而反复读档，也曾拼命搜寻可以让艾莉丝复活的方法。在主角们的身上，我们看到了自己的成长，尽管伴随着痛苦，却也有着甜蜜的回忆。因此，当本届E3索尼发布会上，魔晃都市出现在大屏幕上之时，久别重逢的喜悦化为了尖叫和泪水，情绪一度接近失控边缘。骤然发现，哪怕时间已经过去了整整18年，哪怕是年华老去童心不再，梦想化为现实的那一刻的甜美，仍是如此的令人沉醉。

At last the promise has been made.

终有一日，诺言将会兑现。

谢谢你，史克威尔·艾尼克斯。

“《最终幻想Ⅶ》系列”简介





最终幻想Ⅶ

《最终幻想Ⅶ》是“《FF》系列”史上第一款采用3D多边形建模以及过场动画的作品。故事一开始围绕着滥用星球精神能量的神罗公司与守护星球的反神罗组织雪崩之间的斗争展开，接着又引入了主角克劳德的过去以及他与宿敌萨菲罗斯之间的纠葛。随着剧情的推进，越来越多的真相被逐层揭开，冷酷帅气的神罗一级战士竟然只是“被操纵的人偶”，女主角艾莉丝遭到萨菲罗斯残忍杀害等惊人展开将故事推向了高潮。最终，克劳德在朋友们的帮助下找回了真正的自我，众人合力打倒了萨菲罗斯，然而陨石已经接近米德加，星球的命运危在旦夕。千钧一发之际，生命之流再度守护了这颗星球，已经与生命之流融为一体的艾莉丝也露出了欣慰的笑容……

《FF Ⅶ》战斗部分的最大特色是加入了“魔石系统”。在武器和防具上安装上魔石之后就能拥有相应的技能，还可以将几块魔石组合使用衍生出特别的效果。随后推出的《FF Ⅶ 国际版》在原有基础上又新增了三大兵器战、全新的道具与魔石、新的事件与影像等，可谓是诚意十足。《FF Ⅶ》的剧情扑朔迷离超乎想象，因此也诞生了不少流言，比如“可以让萨菲罗斯一直留在队伍中”、“有种名叫‘天堂之门’的稀有怪物”、“按照特定顺序引发剧情的话艾莉丝就可以复活”等等，由此可见玩家对本作中角色们的喜爱程度之高。

《FF Ⅶ》各版本全球累计销售量已突破1100万套，是“《FF》系列”销售量之冠。

《最终幻想Ⅶ》年表	
1996年2月9日	史克威尔加入PS阵营，并发布了《FFⅦ》的消息。
1996年9月28日	《FFⅦ》的发售日和售价确定。
1996年12月1日	《FFⅦ》开始在便利店接受预约，预约特典为限定指南书。
1997年1月31日	《FFⅦ》在日本发售。
1997年6月11日	《FFⅦ》在PS Award'97上荣获三白金大奖。
1997年9月7日	《FFⅦ》在美国发售。
1997年10月2日	《FFⅦ 国际版》发售。开创了《FF》必有国际版的先河。
1997年11月17日	《FFⅦ》在欧洲和澳大利亚发售。
1998年2月2日	《FFⅦ》获得平成9年第一届文化厅媒体艺术节数码艺术部分优秀奖。
1998年4月3日	《FFⅦ》获得97CESA大奖，同时获得了剧本奖和音乐奖，达成三冠王。
1998年5月31日	WIN95版《FFⅦ》于美国发售。
1998年6月25日	WIN95版《FFⅦ》于欧洲发售。
2001年12月20日	《FFⅦ 国际版》作为PS ONE BOOK版本再度发售。
2003年9月26日	TGS2003上，SE发表了《FFⅦ AC》。
2004年2月19日	收录了《FFⅦ AC》特典映像的《FFⅩ-2 国际版》发售。
2004年5月10日	2004E3上，《BC FFⅦ》发表。
2004年6月下旬	“Compilation of Final Fantasy Ⅶ”构想发表。
2004年8月31日	i mode版《BC FFⅦ》开始测试。
2004年9月4日	《FFⅦ AC》特别剪辑版作为第61届威尼斯电影节数码映像部门的特别邀请作品出展。
2004年9月21日	TGS2004，《DC FFⅦ》正式发表。
2004年9月24日	i mode版《BC FFⅦ》正式提供下载。
2004年10月21日	《FFⅦ AC》特别剪辑版在加拿大的蒙特利尔国际电影节中上映。
2004年10月27日	SE在自己的官方主页上发表了《CC FFⅦ》。
2004年10月30日	《FFⅦ AC》making影像和特别剪辑版在第3届东京国际CG电影节中上映。
2004年12月1日	《FFⅦ AC》特别剪辑版在法国“TOKYOZONE2004”中上映。
2005年5月16日	2005E3上，以《FFⅦ》的开篇动画为主题的PS3演示动画公开。
2005年8月31日	《FFⅦ AC》参加了第62届威尼斯国际电影节。
2005年9月5日	由野岛一成执笔的小说《On the way to a Smile》丁塞尔篇开始在《FFⅦ AC》官网上连载。
2005年9月14日	《FFⅦ AC》发售，限定版的影像特典DVD中收录了《LAST ORDER FFⅦ》。
2005年9月14日	书籍《FFⅦ AC 序章》中刊登小说《On the way to a Smile》蒂法篇。
2005年10月12日	《FFⅦ AC》的累计出货量达到70万套以上。
2005年10月15日	《FFⅦ AC》参加了第38届西班牙加泰罗尼亚国际电影节动画部门的展览，并获得荣誉奖。
2005年11月3日	《DC FFⅦ》发布会召开，“Project G”发表。
2005年12月1日	《FFⅦ AC》出展于法国举办的ZONE05，获得了Prix Zone05奖。
2005年12月6日	《FFⅦ AC》在捷克电影节“FILMASIA 2005”上放映。
2006年1月16日	《FFⅦ AC》的累计出货量突破100万套。
2006年1月26日	《DC FFⅦ》于PS2平台发售，同时多人游戏模式在线服务正式展开。
2006年2月1日	野村哲也由于《FFⅦ AC》而获得最佳画面设计奖。
2006年4月3日	《FFⅦ AC》在美国好莱坞召开放映会。
2006年4月25日	《FFⅦ AC》在美国发售。
2006年5月8日	2006E3上，SE首次公开了《CC FFⅦ》的影像。
2006年6月19日	《FFⅦ AC》全世界出货量累计超过240万套。
2006年7月20日	伴随着《FFⅦ AC》的热潮，《FFⅦ 国际版》再度发售。
2006年9月22日	在TGS2006上，《FFⅦ AC 完整版》、YAHOO手机版《BC FFⅦ》以及EZ web版《BC FFⅦ》发表。同时官方还发表了“Rebirth of COMPILATION”构想。
2006年9月29日	《DC FFⅦ》的多人游戏模式服务结束。
2006年11月6日	版本升级后的《DC 失落的乐章 FFⅦ》完整版发布。
2007年1月30日	YAHOO手机版《BC FFⅦ》正式开始服务。
2007年2月20日	《FFⅦ AC》的限定版BOX《Limited Edition Collector's Set》在美国发售，附带的册子中收录了小说《On the way to a Smile》丁塞尔篇、蒂法篇和巴瑞特篇。
2007年2月24日	《FFⅦ AC》获得美国动画奖的最佳动画电影奖。
2007年4月5日	EZ web版《BC FFⅦ》正式开始服务。
2007年9月13日	《CC FFⅦ》发售，限定版《FFⅦ 10th Anniversary Limited》同捆了特别限定版的新型PSP，该限定版背面拥有唯一序列号，总计77777台。
2007年12月月初	以第1开发事业部旗下作品介绍为内容的MOOK志《CLOUD》出版发行。
2008年12月12日	以第1开发事业部旗下作品介绍为内容的第二本MOOK志《CLOUD message》出版发行。
2009年4月10日	《FFⅦ 国际版》登陆日服PSN，头两周下载量就已超过10万次，成为PSN上最畅销的PS游戏。
2009年4月16日	《FFⅦ AC 完整版》以蓝光光盘为载体发售，完整版修改了部分旧镜头并增加了大约时长在30分钟左右的新影像。另，限定版同捆了《FFⅩⅢ》的试玩DEMO。
2012年8月14日	SE在全球发售了PC平台数字版的《FFⅦ》，增加有36个新解锁成就，“云存档”以及“角色加速器”功能，并且可以以1920×1080分辨率运行，但图形并没有改善。
2013年7月4日	《FFⅦ》通过Steam数字发行到Windows PC上。
2014年9月19日	SE宣布成立云端游戏事业营运公司“神罗科技（Shinra Technologies, Inc.）”，社长是由前SE社长和田洋一担任。
2014年12月7日	在美国拉斯维加斯举行的PlayStation Experience 2014上，SE宣布会将原版《FFⅦ》以复刻的形式登陆PS4平台，复刻版将于2015年推出。
2015年6月15日	2015E3索尼发布会上正式宣布将正式完全重制《FFⅦ》，对应平台为PS4，制作团队包括北濑佳范、野村哲也和野岛一成。
2015年10月16日	复刻版FF《FFⅦ》登陆PS4。

制作团队主要成员



北濑佳范

YOSHINORI KITASE

FF Ⅶ：导演 /FF Ⅶ AC：制作人 /BC FF Ⅶ：合作制作人 /CC FF Ⅶ：制作人 /DC FF Ⅶ：制作人

1966年生人，毕业于日本大学艺术学部映画学科，从事了14年动画制作之后，于1990年4月1日跳槽到史克威尔公司。从最初的游戏设计做起，经过《圣剑传说》、《浪漫沙加》等良作的洗礼之后逐步成长为了导演与制作人。现在在史克威尔·艾尼克斯担任第1开发事业部部长一职。

《FF Ⅶ》是北濑佳范导演的第三款游戏，也是他投入感情最深的一部。他曾对粉丝们戏称说已经做好了准备，一生都将与《FF Ⅶ》联系在一起。看来所言的确不虚。

危机之前 最终幻想Ⅶ

《BC FF Ⅶ》是一款手机上的网游。玩家在游戏中扮演神罗公司旗下的特殊工作部队“塔克斯”的新人，去执行各种阻止“雪崩”的任务。游戏总计二十四章，另附带两章特别篇，故事从《FF Ⅶ》六年前开始，最终章则与《FF Ⅶ》一开始的一号魔晃炉爆炸相联系。

游戏充分利用了手机的性能，比如可以收到正在战斗的塔克斯成员（其他玩家）发来的“魔石支援”申请邮件，被抓进俘虏收容所的塔克斯成员也可以向其他玩家发邮件求救。这样一来玩家就可以把自己的魔石传送给对方，还可以跟其他玩家互相帮助，救出被困的塔克斯成员，甚至可以利用手机的摄像头来制造魔石。

另外，在游戏中还存在着名为“兵器D模式”的特殊任务，该任务要求全日本地区的所有玩家与翡翠兵器战斗。服务器会根据手机的所在位置将玩家分为六个区域。兵器会按照一定顺序出现在这六个区域的上空。在自己区域时，玩家可直接对其进行攻击，当兵器转移至其他区域时，玩家也可通过“魔石支援”帮助其他玩家，最终全体玩家齐心协力将翡翠兵器消灭。

除主程序外，玩家还可以下载包含了各种小游戏的“金蝶游乐园”，以及能与兵器战斗的“EXTRA”等多种扩展程序。遗憾的是，本作仅在日本地区运营过，也不曾登陆其他主机平台，所以非日本本地的玩家没有机会体验到其中的乐趣。



最终幻想Ⅶ 再临之子

以《FF Ⅶ》故事结束两年后为背景的《FF Ⅶ AC》是一部全CG电影。陨石灾难结束之后，一种名为“星痕症候群”的灾难开始在全世界蔓延。患病的孩子们绝望而又无助地散落在边缘城的各个角落，而对两年前那场战斗充满后悔与负罪感的克劳德也患上了相同的病，因此他选择离开蒂法等人一个人过着孤独的生活。某一天，卡达裘三兄弟出现在克劳德面前，他们一边称呼克劳德“哥哥”，一边向克劳德及其认识的人发起了攻击。蒂法倒在了教会的花丛中，马琳被绑架，卡达裘等人甚至召唤了巴哈姆特·震，企图毁灭边缘城。他们之所以这样做，是希望夺取杰诺瓦的细胞进行再融合，从而召唤出萨菲罗斯。不可避免的，克劳德与宿敌萨菲罗斯再度交手。经过两年时间成长的克劳德的战斗力让萨菲罗斯惊叹，然而积蓄了生命之流力量的他，其实力仍然是压倒性的。在萨菲罗斯怒涛般的攻击下，克劳德的胸膛再一次被正宗刺穿，一切仿佛是当年尼布尔海姆的重现……

《FF Ⅶ AC》是SE第二次挑战CG电影，在最初的计划中，只打算制作成二十分钟左右的短篇，没有动作场景。但在制作过程中却在不断地增加各种战斗情节和剧情进入，片长也由最初的二十分钟，先是延长至一小时，而后又延长到了一百分钟。这其中，在教会迎来结局的场景是一开始就设计好的，最后也完整地保留了下来。

2009年4月16日，本作推出了完整版。使用蓝光光盘为载体，影像全部以高清画质呈现，并且加入了克劳德找到丁赛尔的经过、萨菲罗斯用正宗刺穿克劳德身躯等镜头。完整版的限定版还同捆了《FF XⅢ》的试玩DEMO，取得了惊人的销售业绩。



地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ



这是以《FF Ⅶ》的故事发生三年之后为背景，以文森特为主人公的射击动作RPG。故事的重点是通过文森特与“地底军团”的战斗和过去的自己做个了断。

陨石灾难过去三年之后，世界慢慢开始出现复兴的迹象。就在这个时候，各地突然遭到自称“DG战士”的神秘武装集团袭击。在得知左右他们计划的关键就隐藏在自己身体中后，为了将这些人从地狱中带回来，也为了知晓过去的真相，文森特再度走上了战场。

本作是对文森特故事的一个补完，在游戏中大家还可以了解到他与萨菲罗斯的亲生母亲露克蕾西娅之间那段悲恋。为配合文森特所使用的武器，本作的战斗系统也大胆地更换成了带有射击元素的动作冒险类型，玩家需要控制文森特灵活地使用枪支或是肢体进行攻击，动作性很强。另外，文森特还可以突破界限变身成Galian Beast，使用威力强大的格斗攻击。

除去本篇之外，本作还可以进行多人连线模式。该模式下，玩家将扮演正篇中敌方组织“地底军团”的一名士兵，以成为最强战士为目标每天不停地战斗。故事背景在正篇之前不久，有着独立的情节。玩家可以参加战斗或是任务，根据击倒敌人以及被击败的次数获得相应的点数，通过这些点数的积累不断提升自己的等级。等级提升之后会增加新的任务和章节。本作的销量约为51万套。

危机之源 最终幻想Ⅶ

《BC FF Ⅶ》的舞台是从《FF Ⅶ》故事发生七年前一直到正篇故事开始前的世界，主角是克劳德的前辈与好友扎克斯。怀着成为英雄的梦想，在现实中却是神罗公司二级战士的扎克斯原本在一级战士安吉尔的照顾下过着单纯的生活。但在消灭五台势力的行动中，一级战士杰涅西斯带领大量低等级战士集体失踪，这就是“战士大量流失事件”。很快扎克斯发现安吉尔和杰涅西斯都背叛了神罗，而他和萨菲罗斯则接到命令要去消灭叛徒。在追寻安吉尔和杰涅西斯的过程中，扎克斯结识了克劳德，得知了G计划，萨菲罗斯也知晓了自己那可悲的身世。尼布尔海姆事件后，扎克斯与克劳德沦为宝条博士的试验品。4年后扎克斯清醒过来，携带魔晃中毒的克劳德一同逃走。但最终惨遭神罗士兵们杀害。临死前，扎克斯将破坏剑交给了克劳德，并告诫克劳德要记住：“你是我生命的见证”。

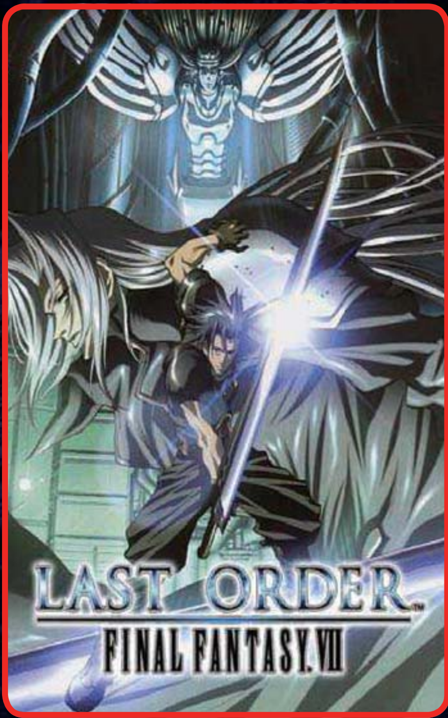
作为前传性质的作品，《BC FF Ⅶ》成功塑造包括扎克斯、安吉尔、萨菲罗斯、杰涅西斯在内的一大批鲜活角色。玩家会见证扎克斯与艾莉丝那段美妙的恋情，也能感受到萨菲罗斯曾经的温柔。尽管最终是个悲剧结局，但对角色们有血有肉的刻画，瞬间拉近了玩家与角色之间的距离。值得一提的是，本作中名为“数字脑波(D.M.W)”的系统，乍看之下只是为战斗增加了赌博形式的元素，但直到通关前玩家才能明白该系统真正存在的目的所在。当绚香演唱的主题曲《Why》响起之时，相信所有玩家都再也无法抑制住泪水。



最终指令 最终幻想Ⅶ

本作以 2D 动画的形式收录在《FF Ⅶ AC》的限定版 BOX 中。动画的主角是一级战士扎克斯，内容则是再现了尼布尔海姆事件的全过程。故事在扎克斯和克劳德逃亡的“现在”与尼布尔海姆事件发生的五年前之间交错进行，在补完《FF Ⅶ》正篇故事的同时，加入了一些全新的剧情。比如出现了五年前克劳德在尼布尔海姆的魔晃炉前与蒂法见面，萨菲罗斯独自跳入魔晃炉等与正篇完全不同的情节。





地狱犬的挽歌 失落的乐章 最终幻想Ⅶ

《DC FF Ⅶ》在手机平台上制作的外传。在与“地底军团”的战斗中逐渐了解到自己的身体隐藏着诸多秘密的文森特为了解开这些谜题向着神罗公馆走去——也就是《DC FF Ⅶ》正篇第四章至第五章之间的故事。画面以当时的水平来看非常出色，几乎可以让人忘记这是一款手游。加上充满魄力的语音，为玩家们呈现出了一个精彩的故事。在游戏中可以选择威力、射程各不相同的三种武器，以第一人称视角进行战斗，这些都颠覆了 PS2 版的系统。移动与战斗也采用了完全不同的系统，操作十分符合手机平台，简单易上手，很快就能熟练地投入到游戏中。

制作团队主要成员



野村哲也

TETSUYA NOMURA

FF Ⅶ：角色设定 /FF Ⅶ AC：导演 /BC FF Ⅶ：游戏梗概 & 角色设定 /CC FF Ⅶ：创意制作人 & 角色设定 /DC FF Ⅶ：角色设定

1970 年生人，18 岁高中毕业后就前往东京的设计类专门学校进修。随后于 1991 年 4 月 16 日加入史克威尔公司，首份工作是为《最终幻想Ⅳ》测试 BUG。后来在《最终幻想Ⅵ》的企划会议上，野村的人设与插图吸引到了坂口博信的注目，为他赢得了《FF Ⅵ》图形总监的工作。

《FF Ⅶ》是野村正式担任角色设定的首部作品。原本他是要去《异度装甲》开发团队的，但在与北濑佳范和高桥哲哉(《异度装甲》导演）商量这件事时，坂口博信突然走过来说：“哲也是属于《FF》的”，于是把他强行留了下来。

《FF Ⅶ》算得上是改变了野村命运的起点作品，由这款游戏为开端，他逐渐由一名普通的游戏美工成长为了游戏监督 1，甚至开创了《王国之心》这个能与《FF》并启的品牌。

《FFⅦR》前瞻



在《FF Ⅶ R》之前，《FF Ⅶ》就已经移植过数次了，但基本都保持了原有的模样，至多是增加了一些无关痛痒的系统设定，所谓的对应高解析度在 18 年前的游戏建模面前也不过是一场笑话。其实 SE 一直都知道玩家想要的是什么，然而看似简单的一句承诺真要说出口却并非易事。

众所周知，《最终幻想ＸＶ》从最初公布至今已经整整过去了九年，九年间这部作品不但改了名，而且从 PS3 跳到了 PS4 和 Xone 平台，还换了制作人，最要命的是连女主角都易了主（而且还越换越丑）！即便如此改头换面，也仍然没有具体的发售日期，只能靠着更新 DEMO 来填补粉丝们空虚的心灵。

造成如此窘境，原罪要归结于 SE 内部古板老旧的管理模式。由北濑佳范领导的第 1 开发事业部尽管拥有“《最终幻想》系列”与“《王国之心》系列”两大王牌，然而效率却不敢恭维。“《王国之心》系列”因为有大阪组的协助所以进度一向还算可以（至少目前看来，《KH Ⅲ》这块“大饼”是完成度最高的），《FF ＸＶ》就活脱脱是个不堪回首的黑历史了。在《FF ＸＶ》还未制作完成的前提下，再给第 1 开发事业部压上《FF Ⅶ R》这个项目，对组内工作人员而言无疑是雪上加霜再添重担。

然而，最终，SE 还是向玩家们做出了期盼已久的承诺。因为这不但是玩家们多年以来的夙愿，也是当年那些参与《FF Ⅶ》开发的 STAFF 们想要留下的“遗产”。野村哲也在接受媒体采访时谈到，时间不等人，那些将一腔热血洒在《FF Ⅶ》项目上缔造一款神作的制作组成员们正在老去，假如此时再不重启《FF Ⅶ》重制计划，那么恐怕在不久的将来，这个项目就要交给其他年轻人去完成了。虽然说，交给年轻人去做未必就不好，但相信粉丝们还是更愿意看到一个由原本的制作团队带来的原汁原味的感动。

《FF Ⅶ》重制计划实际上在去年 E3 前就已经开始了，然而 SE 和索尼却沉住了气并没有对外公开。在何时公开这件事上，SE 和索尼简直是玩了一次完美的公关。让我们先把时间拨回到去年年底在美国拉斯维加斯召开的 PlayStation Experience 上，当大屏幕上出现《FF Ⅶ》的 LOGO 时全场玩家欢呼声雷动，但紧接着大家发现公布的仅仅是强化贴图和分辨率的 PC 移植版，那种巨大的情绪落差无异于从天堂跌入谷底。在



youtube 上，这段官方视频的播放次数超过百万，而点击“差评”按钮的多达 1.2 万之多，点赞的连个零头都够不上。网上恶搞图层出不穷，粉丝们怒斥着“手游大厂”耍人的行为，而那些非粉丝玩家则像是在欣赏一出滑稽可笑的闹剧发出不屑一顾的笑声。

只是谁能想到，半年之后的 E3，粉丝们会再一次对着大屏幕上的陨石 LOGO 尖叫着流下眼泪，只不过这一次是狂喜的泪水。欲扬先抑，欲擒故纵，这盘反转棋下得实在是精彩。狂喜之余再回想一下近两年来 SE 的种种举措，便会察觉无一不是在为《FF Ⅶ R》的诞生进行着铺垫。比如制作人北濑佳范离开《FF X V》团队，比如 SE 成立神罗科技公司，再比如在去年 9 月宣布将《FF X V》的监制一职由野村哲也换成田畑端。乍看之下似乎是因为野村多年未能将《FF X V》制作出来，高层对其失去了耐心，野村对这件事的回应也仅仅是以简单的一句“可以更加专注于自己擅长的领域”一带而过，却给玩家们留下一种虎落平阳的悲怆感。当时游戏圈内甚至流传起了“野村的时代已经结束”的说辞，而现在看来除了感叹 SE 下了“好大一盘棋”之外似乎再也说不出其他的话来。在《FF Ⅶ R》的宣传影像上，我们看到了北濑佳范（制作人）、野岛一成（编剧）和野村哲也（导演）三个人的名字，这三人正是支撑着“《FF Ⅶ》系列”黄金三角组合，这也正是粉丝们最想看到的制作团队，叫人如何能抑制得住眼泪？

当然，冷静下来之后，我们更关心的是，《FF Ⅶ R》究竟是怎样的重制。毕竟自从进入 PS3 时代之后，众多上个世纪的经典老作都打着“情怀”的口号回归，但这其中的绝大部分都只是加强了画面而已，基本不会对战斗系统做出任何实质性的改进。而在 SE 公司内部，大家对于重制《FF Ⅶ》都没有异议，争论点都集中在何时重制以及如何重制这两件事上。有人觉得只要把画面重制成次世代的水平，其余保持不变即可，但更多的人则认为，这种仅仅提升了画面的重制太过敷衍，而且将近 20 年前的战斗系统放到现在来玩也明显脱离时代。《FF Ⅶ R》不仅仅是对老玩家的一次回馈，更是给了年轻玩家们一次接触本作的机会，必须要拿出足够大的诚意来。野村采访时说道：“除了原本本篇外还会有新增的内容，绝对不会辜负粉丝们多年来的期待。更多的消息会在今年冬天发表，至少，会公布《FF Ⅶ R》的正式标题。”

嗯，我觉得只要不发生同人漫画（左图）上的一幕就可以。

《FFⅦR》PV解读

E3 上公布的《FF Ⅶ R》宣传影像时长为 1 分 53 秒，这其中除去开头和结尾，真正算得上是内容的，不到 1 分 20 秒，主角登场仅为 12 秒。然而就是这段一分多钟的影像就足以在粉丝间引发炸裂般的效果，大家热衷于逐帧截下画面分析，挖掘这段影像中的每一个细节，锲而不舍地想要找寻到 SE 隐藏在影像中的暗号。与其说是病态疯狂，不如说是爱到极致。

我们都知道，SE 一贯喜欢在宣传 PV 中埋细节与伏笔，那么，SE 通过这段影像究竟传达出了哪些信息？一起来看看吧。

视频一开始，一只白色的鸟儿从林立的塔式起重机穿梭飞过 [1]，可以隐约看到，在鸟的上方云层中似乎还有着巨大的建筑，由此可以推测出这个场景正是魔晃都市米德加。

紧接着画面一转，出现了列车的站点，终点站名为 SOUTH EDGE[2]。这个地名在原本的《FF Ⅶ》中并没有被提及过，但在《FF Ⅶ AC》中出现了名为边缘城的城市，它是在陨石灾难之后围绕着毁灭的米德加边缘修建而成的，所以此处的“SOUTH EDGE”或许就是在暗示着与《FF Ⅶ AC》的联系。

在车站上下车的乘客有着更为写实的容貌与各色的肤色 [3]，看来《FF Ⅶ R》的世界将更为贴近现实。

接下来的两个镜头展现的是米德加钢盘部分的市貌 [4]。这里拥有着高耸入云的摩天大楼、整齐划一的住宅区、宽敞干净的高速公路，以及穿插其中的巨大的输入魔晃的管道。一个指示牌上用英日文写着“七番出口”的字样，另外，在高速路的右下方，我们还发现了一张《寄生前夜 第三次生日》阿娅的海报，旁边还写有“Valentina”的字样 [5]。这是否暗示着《寄生前夜》会有新作？嗯，先不要高兴地太早。如果你玩过《FF Ⅶ》，那么一定还记得八番街正在上映名为《LOVELESS》的音乐剧，忘了也没关系，让我们把八番街的街景图贴出来做个对比你就懂了……[6]。

画面一黑后场景切换到米德加的地面部分，因为被钢盘遮挡住了大部分阳光，这里的色调要明显昏黄了许多，凌乱的建筑也显得很是破旧。正前方是 6 番街的绿色公园，这里曾是艾莉丝与扎克斯约会的场所，艾莉丝和克劳德在此处也曾有过一段交谈 [7]。

小女孩从滑梯上滑下来，不远处还有两个小男孩各持着破坏剑和普通的士兵剑在嬉戏 [8]。

从滑梯滑下后，小女孩抬头望向空中，瞳孔中映射出了魔晃那独特的莹绿色光芒 [9]。


1

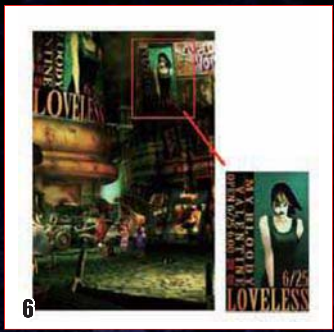


2


3


4


5



6


7


8


9


10

就在他们不远处，花朵正在枯萎死去[10]。由于神罗公司对魔晃的滥用导致星球上的生命正在逐步衰亡，这朵枯萎的花朵也不过仅仅是这场人为灾难中受害的千万分之一而已。

接下来是夜晚的魔晃炉[11]。在米德加总计有9台魔晃炉在运作。

在魔晃炉旁出现了两名士兵，很明显他们是在故意躲避着探照灯前进，从服装上来看似乎并非是神罗的战士，那么他们会不会是反神罗组织“雪崩”的成员？莫非这段画面再现的就是游戏开篇引爆一号魔晃炉的剧情吗[12]？

镜头穿过一条狭窄肮脏的巷弄，地面的水洼处掉落了一朵百合花，右上角则飘落下一枚黑色的羽毛，分别象征着艾莉丝和萨菲罗斯[13]。

又是一个米德加的远景[14]。单从外貌谁能猜想到这座世界经济与文明的中心，这座黑夜比白天还要明亮灿烂的都市，究竟隐藏了多少罪恶。

从破旧的程度似乎可以推断出这个场景应该是7番街贫民区[15]。值得注意的是此处的英文旁白提到了“reunion（再融合）”这个词。

巴瑞特・华莱士首先出现[16]。

克劳德・斯特莱夫登场[17]！同时，英文旁白说道：“At last the promise has been made（终有一日，诺言将会兑现）”。


11


12


13


14


15


16


17

制作团队主要成员



野岛一成
KAZUSHIGE NOJIMA

FF Ⅶ：剧本作者 /FF Ⅶ AC：剧本作者 /BC FF Ⅶ：剧本监制 /CC FF Ⅶ：剧本作者 /DC FF Ⅶ：制作人

1964年生人，1994年入职史克威尔公司，参与了《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅹ》、《FF Ⅹ-2》、《王国之心》系列等众多人气游戏的剧本创作工作。2003年，他从史克威尔・艾尼克斯公司离职，自创了一家自由职业编剧公司Stellavista，但仍保持着与SE的紧密合作。

野岛一成笔下的故事有着深邃复杂的层次感和对浪漫主义情怀的不懈深入，备受玩家们的一致好评，也因此被称为是游戏行业的“最强音”之一。另外他“挖坑”的水平同样堪称业界标杆，被其坑惨的玩家绝非少数，因此粉丝们在提及此人时也大多都是又爱又恨。

或许你并不知道的《FF Ⅶ》

几乎所有的游戏，无论大小，在开发过程中，总会有着大量被创作出来却又遭到无情抛弃的设定，《FF Ⅶ》自然也不例外。这其中大部分被抛弃的设定已经石沉大海除了创作者外恐怕无人知晓，只有极少量设定可以借由制作人之口流传出来。下面为大家呈现的，就是这些“幸存者”中的一部分，虽然这些设定从现在的角度来看多少有些离谱，但也并不妨碍我们去试想一下，假如当初它们真的被用到了游戏剧情之中的话，《FF Ⅶ》会是什么模样。

蒂法：在蒂法的后背上有一处克劳德造成的刀伤，但蒂法在受伤时受到了很大的刺激，所以失去了那段记忆。

艾莉丝：在认识克劳德以前，艾莉丝曾经喜欢过一个男子，不过只是单相思而已。那名男子经常会来买她的花，艾莉丝便在不知不觉中对他产生了好感。后来，她将这段经历告诉了克劳德，克劳德将她的回忆与萨菲罗斯的行为举止进行比较之后得出结论，那个曾经被艾莉丝单恋的男子正是萨菲罗斯。而之后发生的事情也证明了他的猜测。为了不破坏艾莉丝心中那个美好高大的形象，克劳德决定对她隐瞒这个真相。

克劳德：在休息吗？

艾莉丝：嗯。

克劳德：为什么对我这么好？

艾莉丝：你买了我的花呀。我从好久以前就在这里卖花了，不过实在是很难卖出去呢……大家似乎已经失去了欣赏花朵的耐心了。

克劳德：就为这个？

艾莉丝：我认为，来买花的男人一定都是好人。我最初喜欢的人也是那样的。

克劳德：初恋吗……

艾莉丝：不是啦，只是对他有好感罢了。那个人总会来我这里买花，所以你一来买花时我的脑海中就浮现出了那时的情景。啊，请别介意，都是以前的事了，我们走吧。

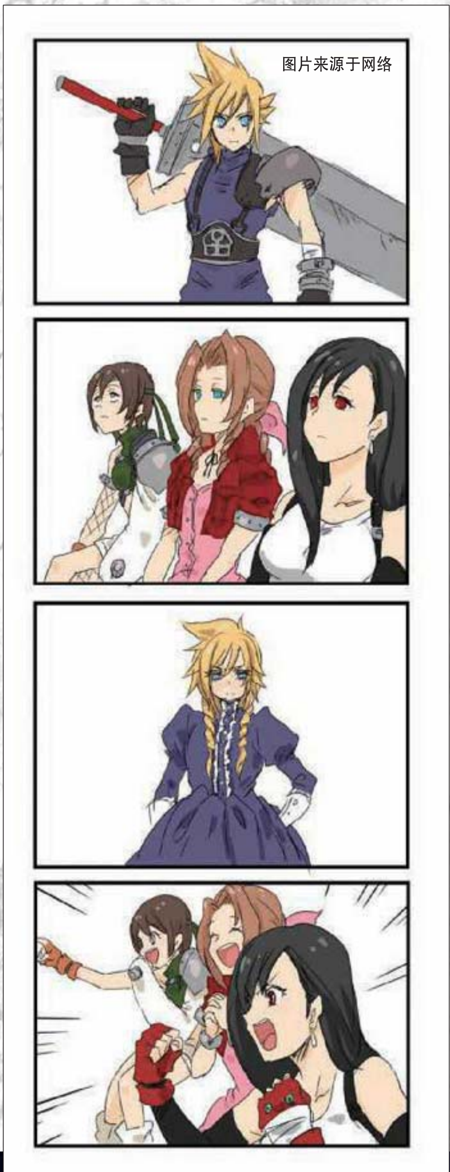
另外，在最初的设定中，还存在着艾莉丝和萨菲罗斯是兄妹这样的方案，虽然最终并没有被采用，但暗示两人关系的招牌中分发型却被保留了下来。

尤菲：游戏开始时，城中到处贴着尤菲的通缉令，不过每张通缉令上的年龄和容貌都不一样。当克劳德等人在旅店内休息时会遭到尤菲的偷袭，之后就可以让她加入队伍。当她加入队伍时，尤菲的相貌和等级就已经固定下来了，而固定的标准就是玩家最后一次看的那张通缉令上的相貌。所以如果想选择自己喜欢的尤菲的形象的话，只要将自己喜欢的通缉令形象放在最后才看就可以了。

杰诺瓦：指大脑中某处拥有遗传基因的领域，名称来自于被称为古代种的种族流传下来的同名书籍。这本书籍中详细记载了未知人类的大脑（或遗传基因）的一切内容，令人畏惧且难以置信，而且很少有人能完全理解它。

异能者：神罗对杰诺瓦能力觉醒的人的称呼。无论是先天性（艾莉丝或其他古代种），或是后天性（萨菲罗斯那样的战士），凡是拥有常人不具备的特殊能力的人都统称为异能者。虽然异能者的能力各异，但他们之间却会被相互吸引并且察觉到对方的存在。特别是擅长这种能力的人可以对别人的思念与自然现象很敏感，能够清楚地感觉到异能者。例如塔克斯就拥有这种能力，艾莉丝也是如此。

“那个”惊人的画面即将高清化？！



自从本届E3索尼发布会公布了《FF Ⅶ Remake》之后，玩家间议论最多的话题不是《FF Ⅶ R》猴年马月才能发售，也不是究竟会增加哪些新的内容或是新系统，更不是战斗画面会华丽到何等瞠目结舌的程度，大家的热议焦点全部集中在了一件事上，那就是——克劳德究竟会不会穿上那件柔软的、散发着迷人光泽的紫色丝制裙?

玩过《FF Ⅶ》的老玩家想必都会露出一丝丝邪恶的笑容，不过为了照顾没有玩过本作的玩家们，小编就简单叙述一下这个女装桥段的由来吧！

『这是发生在艾莉丝入队后不久的事，蒂法乘坐马车去往了好色男丹·古留根尾的宅邸，需要克劳德前去营救。但是这个宅邸有个奇葩的规定，只有女孩子才能进入！机智的艾莉丝立刻建议克劳德打扮成女孩子，神奇的是克劳德居然半推半就地同意了……于是一行人到商店街与NPC交谈，完成他们提出的条件来换购变装所需的丝制裙和金色假发，当然，如果玩家更“敬业”些的话，还可以搞到女士内衣、性感香水、钻石头饰等可以大幅提升魅力的附属品（P.S.，在这段剧情中，艾莉丝还曾欺骗裁缝店老板说克劳德闹着要穿女装，哪怕一次就好，玩家们可以想象一下在《FF Ⅶ R》里裁缝店老板会是什么表情…）。接着前往蜜蜂馆画个妆，再返回裁缝店换上全套变装道具，就可以去古留根尾的宅邸了。

果不其然，古留根尾在看到一番精心打扮的克劳德“小姐”之后不禁大呼“真是太正点了！”，果断要留下克劳德“侍寝”，而且还向克劳德索吻，无奈之下克劳德只得就范，好死不死就在这个时刻蒂法推门走了进来……

当然之后就没有什么超展开了，毕竟这不是成人游戏嘛哈哈，在对古留根尾的刑讯逼供中，克劳德曾说“你要是不说的话我就把它给剁了”，吓得古留根尾立马就吐了个干干净净，“它”是指什么，大家都懂的。』

看完上一段剧情回顾，相信各位读者们都已经很清楚为什么大家的关注点全部都在克劳德女装的这件事上了吧？在《FF Ⅶ》整体沉重的剧情中，这段展现制作组恶趣味的搞笑桥段尽管如昙花一现般一闪而过，却足以令粉丝们铭刻终生。于是在《FF Ⅶ R》公布之后，各种漫画、改图随即蜂拥而至，野村哲也在E3接受媒体采访时也被问及了这个桥段是否会得以忠实还原的问题，而野村给出的答案则是：请拭目以待。





E3 世嘉DC成绝响

——《莎木》的前世今生和未来



最近十几年，每逢E3和TGS，一定会有《莎木》复活的传闻。而在2015年的索尼E3展前发布会上，传闻居然变成了现实，《莎木Ⅲ》以众筹方式奇迹般地出现在全球玩家面前。当《江清日抱花歌》的旋律响起之际，无数人为之沸腾。随后仅仅8个小时，200万美元的启动目标就已经达成，为系列历史再添一笔吉尼斯世界记录。《莎木》究竟有何等魅力，能让万千玩家魂牵梦萦十数年？本文将会带领大家探求系列历史，分享有关《莎木》的各种情怀，而答案就在文中。

文 纱迦　美编 NINA

《莎木》诞生的背景

首先让我们回到20世纪90年代。当时，游戏界也是三足鼎立，只不过这三足是索尼、任天堂和SEGA。SEGA的前身是1940年成立于夏威夷的Service Game，从这两个单词各取前两个字母，就构成了SEGA这个单词。SEGA在1965年正式成立，并于1983年开始投身主机游戏业，直到2001年转型为软件商。

从1983年到2001年，SEGA推出过多款电视游戏机和掌机，但最终都没有赢得胜利。最为玩家所熟悉的机种是MD、SS和DC，其中DC是SEGA的末代主机。DC（Dreamcast）于1998年11月27日在日本推出之时，SEGA的处境已经相当不妙。尽管DC的机能远高于竞争对手索尼的PS，但当时PS已经拉拢到了日本大部分的第三方，手上还握有《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这样的王牌，而SEGA的给力盟友只有Capcom一家。为了扭转败局，SEGA急需一款能与PS强大的游戏阵容相抗衡的独占作品。由于自社的看家大作（如《索尼克》等）在日本的影响力有限，因此SEGA只能寄希望于开发一款原创作品，而它就是《莎木》。

在本届E3展上，原“《莎木》系列”的制作人铃木裕上台宣布了众筹计划。铃木裕是无可争议的《莎木》之父，早在1994年他到中国为《VR战士》取材的时候就在构思这部以中国武术为题材的鸿篇巨制，并从SS（注）时代开始即在构思并投入制作。在后来的游戏中，铃木裕还向世人展示了土星版《莎木》的实机画面。但SS是和索尼的PS同代的产品，3D机能甚至比对手还弱，要想实现《莎木》的效果很不现实。DC的机能要比SS和PS强大得多，这就给了铃木裕一个把梦想付诸现实的舞台。

注：SS = SEGA Saturn，俗称土星，是SEGA开发的DC的上一代电视游戏机。

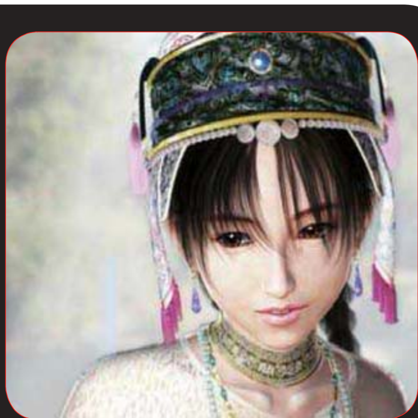


■十多年前初代的宣传图，与今天真是判若云泥。

划时代的产物

在1999年的东京游戏展上，“《莎木》系列”的第一部作品——《莎木 一章 横须贺》一经展出，便引起了轰动。它不单拥有顶级的画面表现力，还展示了当时罕见的日式开放世界游戏玩法。铃木裕将《莎木》的游戏类型定义为FREE，FREE是全反应视角娱乐（Full Reactive Eyes Entertainment）的简称，同时也表明游戏拥有很高的自由度。直到今天，铃木裕仍对这个叫法没有流行开来而耿耿于怀。

在《莎木》里，玩家要扮演主人公在横须贺市内四处探索、推进剧情。游戏中存在着数量众多的支线事件，还有一定数量的迷你游戏。这些设定对日后的“《如龙》系列”，因此一直以来都有人将《如龙》看作《莎木》的精神续作。但是《莎木》还拥有很多以今天眼光看来也很高大上的设定。



人间又闻莎木香

时间

游戏采用了实时时间制，游戏中的时间会如现实一样慢慢流逝，只是速度更快。根据时间段的不同，会影响 NPC 的行动以及特定事件的发生。至于光照及街景自然更是不同，每逢夜幕降临之际，游戏就会播放一段动画，华灯初上的美景让当时的玩家震撼不已。

天候

除了引入实时时间外，游戏也有天候变化，包括雨天和雪天。游戏的故事开始于公元 1986 年 11 月 29 日，开发者根据横须贺市气象局的记录，将历史上这段时间内当地的天候引入游戏之中。不过限于机能的关系，天候变化只会带来视觉效果，对游戏本身没有太大影响，主人公雨天出门也不会打伞。(笑)

NPC

和其他开放世界游戏一样，"《莎木》系列"中有着数量繁多的 NPC。但游戏对 NPC 十分重视，所有的 NPC 都拥有自己的名字，所有的对话全部配有语音，而且 NPC 会按照 AI 设定的模式随时间做出不同的行动。在官方推出的攻略本中，玩家可以查阅到每一个 NPC 的名字、职业和作息规律，这种细致到令人发指的游戏设定实在令人肃然起敬。

QTE

QTE 的全称是 Quick Timer Event，相信今天所有的玩家都知道 QTE 的含义。QTE 这种靠按键来改变游戏进程的方式并非《莎木》首创，但提出 QTE 这个概念并将其发扬光大的正是《莎木》。从《莎木 一章 横须贺》开始，QTE 的演出效果已经和当今的游戏没有太大分别，而在《莎木Ⅱ》中更出现了连续 QTE 以及不按反而正确的反 QTE。QTE 如今已经成为各类游戏中极为常见的设定，当你在《战神》中愉快地虐怪时，请不要忘记其先行者正是《莎木》。



70亿日元的神话

《莎木》拥有当时多项划时代的设定，这也使得游戏的开发费用高居不下。另外 SEGA 也对其寄予厚望，投入了巨额广告预算。据统计，游戏从立项开始到《莎木 一章 横须贺》完成，开发成本(含宣传费用)达到了惊人的 70 亿日元。这个数字作为"开发成本最高的游戏"被载入吉尼斯世界纪录，一直到《横行霸道Ⅳ》(折合日元 100 亿)才被打破。

如此高额的开发费使得《莎木》的销量必须同样达到天文数字才能回本。另外按照铃木裕的规划，仅仅一套游戏的容量并不足以支撑《莎木》的全部内容。铃木裕最初计划将游戏拆为 16 个章节发售，不过游戏史上从未有过这样的先例，因此不得不大幅删减。最终发售的《莎木 一章 横须贺》名为一章，只讲述了从开头到主人公芭月凉上船去香港的故事，据说已经包含了最初计划的 3 倍内容。

《莎木 一章 横须贺》发售后并没有取得预想中的成绩。这也使得铃木裕不得不大幅调整之后的计划。后来的《莎木Ⅱ》事实上是原计划中的第三章到第六章的内容，第二章原为芭月凉的船上生活，被整章删除。如此大成本的制作，只换来 75 万的销量(第一作 60 万，第二作 15 万)，对于 SEGA 来说无论如何是无法接受的。《莎木》的失败对于 DC 来说有着致命的影响，加速了 SEGA 告别硬件商时代的进程。

在 SEGA 作为硬件商时代的末期，其内部的勾心斗角已经达到半公开化的地步，《莎木》的 70 亿成为众矢之的。铃木裕做游戏素来严谨，当初率领 AM2 制作《VR 战士》时，为了做好结城晶的八极拳动作，专门聘请中国八极拳第七世传人——吴连枝老师担任顾问和动作捕捉，在中日两国留下一段佳话。按照游戏的剧情规划，《莎木》的故事会发展到香港和桂木，铃木裕也率队专赴两地取材。结果此举也被当作铃木裕铺张浪费的主要罪证而被反复批判。

具有讽刺意味的是，如今给《莎木Ⅲ》捐款的玩家里，有一位捐了最高金额 1 万美元的赞助者今年 35 岁，他与他的双胞胎兄弟在桂林阳朔建立了一所希望小学，帮助当地的贫困学生们学习英语。而他这么做的动机，正是因为当年看到《莎木》中风景如画的桂林而产生的。想必铃木裕先生如今也是十分欣慰。



□在早期的宣传图中，玲莎花始终身穿一身中国少数民族的服装。

并不完美的神作

事实上《莎木》登陆美国之后以其领先时代的理念受到了玩家的追捧。2000 年，互动艺术与科学学会(The Academy of Interactive Arts & Sciences)将年度革新游戏的桂冠授予了《莎木》，著名导演斯皮尔伯格也对《莎木》赞赏有加。随着 DC 停产，《莎木Ⅱ》美版也随之流产，不过在微软的支持下最终于 Xbox 上发售，取得了远胜日本的销售成绩。正因为有这样的群众基础，《莎木Ⅲ》才会选择优先在 E3 而不是 TGS 上发表。而"《莎木》系列"这样一款以中国文化为背景的游戏，在中国玩家中从来都有着极高的口碑。

相比之下，日本国内对于《莎木》的热情则远不及美国和亚洲其他地区。此次《莎木Ⅲ》发表后，日本玩家的反应也相对冷淡得多。不过这并不是日本玩家不懂欣赏，而是《莎木》——特别是《莎木 一章 横须贺》——在表面的光鲜下存在着很多问题，对于注重游戏体验的日本玩家来说是很难接受的。

首先是被批评得最多的缺点——故事太短，这个是分章发售的硬伤，就不多说了。其次是读盘，游戏的读盘可以说是漫长得可怕，每切换一个区域就要读上很久，就连进出便利店都要读盘。关于读盘有个小花絮，那就是当时有很多玩家都愿意在街上呆到晚上 11 点，因为 11 点后玩家会强制回家，只用读一次盘，而自

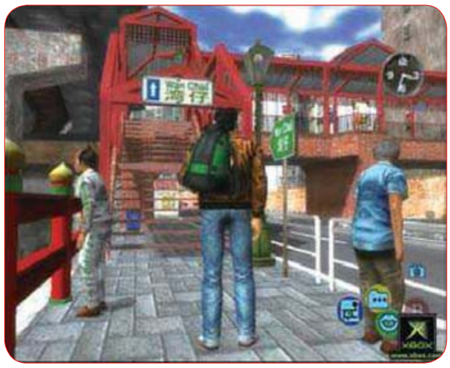
己走回去的话要读好几个区域。

如果说上述两个缺点还情有可原的话，那么“游戏内容不够丰富”这个批评就比较致命了。开放世界游戏的内容居然不丰富，这个观点今天听起来似乎有点好笑，但当时的《莎木》的确就是这样。尽管设计者搭建了一个虚拟的横须贺，并投放了数以百计的有独立 AI 的 NPC，但玩家能游玩的内容并不多。游戏收录了数量繁多的支线事件，全部被记录在笔记本上，但实际上完成支线事件并不能对主线剧情产生影响，也不会获得什么特别的奖励和道具，而且大部分支线就是几句话就结束了。这些支线的发生条件还特别严苛，没有官方资料的情况下根本不可能试出来，这就使得玩家失去了探索支线的兴趣。

《如龙》每一作都为玩家设置了数量繁多的迷你游戏，这也是向《莎木》学习而来的。不过在《莎木 一章 横须贺》里，迷你游戏的类型只有 3 种，分别是玩街机 (全部是 SEGA 早期的经典作品)、赌博机、开叉车。《莎木 Ⅱ》追加了地下格斗、搬东西、晒书、飞花摘叶，数量也不算很多。而且游玩这些迷你游戏并不能获得什么特别的奖励，游戏中虽然有钱的设定，但除了剧情外也就是在便利店里购物抽奖，并不能购入什么对攻关有很大帮助的道具。

《莎木》游戏的核心是战斗系统，得益于铃木裕开发《VR 战士》的经验，这个部分做得相当出彩。主人公芭月凉的举手投足俨然是结城晶的翻版，不过《VR 战士》是 1 对 1 的战斗，而《莎木》经常会出现群殴，在一章的最后更出现了 70 人战这样的经典场面，打起来十分过瘾。但《VR 战士》是核心向的格斗游戏，而《莎木》指望核心向玩家肯定无法获得好的销量，因此游戏中的战斗难度降得很厉害。此外还加入了练招的设定，方法就是十分无趣地找个空地反复出招而已。





综上所述，《莎木 一章 横须贺》的缺点还是十分明显的。在随后推出的美版以及《莎木 Ⅱ》中就作出了部分修正，例如可以跳过时间、请人带路等等。综观《莎木》两作，评价最高的部分就是一个开始一个结尾。这两个部分融入了探索要素，玩家可以在指定区域内四处调查并解谜，可惜的是这样的环节实在太少了。

不过说到底，《莎木》当年失败的最终原因，还是在于 DC 这个平台的不给力。当时的 PS 如日中天，DC 尽管机能强劲，但缺乏第三方支持，玩家更愿意持币观望传说中的 PS2。用生不逢时来形容《莎木》的遭遇比较贴切。

芭月凉

系列的主人公。1968 年 11 月 29 日出生，游戏中为 18 岁，高中三年生。母亲很早就去世了，父亲被蓝帝打死后辍学。为人友好善良，感情方面比较迟钝。自幼跟随父亲习得了一身武术。

声优是松风雅也 (代表人物 :《战国无双》藤堂高虎)，值得一提的是《莎木 Ⅲ》公布之后他也在自己的博客中第一时间发表了感想。





《莎木》两作剧情简介



“我都不管它能做成什么样，只要能让我把这个故事玩完。”——游戏时光编辑风间仁对《莎木 Ⅲ》的评价，可以说是大部分 FANS 的心声。说到故事，这也正是《莎木》的最大魅力之一。对于从那个年代过来的人而言，能看完整个故事就已经是最大的幸福。

整个《莎木》的故事开始于 1986 年 11 月 29 日。主人公芭月凉的父亲——芭月严被一名穿着中华服装的神秘男子蓝帝所杀，家传宝物龙镜也被抢走。凉决心展开复仇，经过一番调查后他得知蓝帝是犯罪组织蚩尤门的头目，并在家里找到了与龙镜成对的凤凰镜。凉在原崎望、贵章等亲友的帮助打败了与蚩尤门有勾结的当地黑社会 Mad Angles，从其头目处得知蓝帝已经去了香港。在高人指点下，凉通过打工赚够了前往香港的路费，动身去湾仔寻找一位名叫桃李少的中国武术家。一章故事就此结束。

凉到达香港后找到了桃李少，其真身是一位名叫红秀瑛的女性高手。在父亲的好友朱元达的帮助下，凉得知了父亲和蓝帝的纠葛。原来蓝帝真名叫赵龙孙，他认定芭月严杀了自己的父亲赵孙明。当初芭月严和赵孙明结伴探险，最终赵孙明身死，芭月严将龙镜和凤凰镜带回了日本，至于中间发生的事情没人知道。

据传双镜是开启清朝宝藏的钥匙，为了探明真相，凉动身前往凤凰镜的制造地——桂林的白鹿村。在那里凉遇到了莎木 (注)，也看到曾多次出现在自己梦中的女孩玲莎花，并得知莎花一家和凤凰镜有密切联系。在莎花父亲的提示下，两人打开了村子附近的采石场里的机关，出现在两人面前的是巨大的双镜模型，《莎木 Ⅱ》的故事到此结束。

《莎木》尽管是一个发生于现代的故事，但故事本身带有奇幻色彩。譬如凉来到桂林之前是没有见过玲莎花的，但玲莎花却能多次出现在他的梦中。而子报父仇、清朝宝藏这些类似武侠小说的设定也很脱离现实，不过对于中国玩家来说是很有吸引力的。《莎木 Ⅱ》的故事可以说是刚刚发展到高潮，就戛然而止，然后就没有然后了，让万千玩家牵肠挂肚至今。至于故事的真正结局，目前全世界恐怕只有铃木裕知道了。

注 : 莎木是一种植物，在广西多有分布。游戏中的莎木特指玲莎花家门口的那棵莎木，玲莎花诞生之时莎木开满了花，父母因此为她取了这个名字。

不成功的转型之旅

DC 退出历史舞台之后，《莎木》成为 SEGA 迷心目中永远的痛。从 2001 年开始，有关《莎木》的后续传闻就一直不绝于耳。由于游戏的开发费用过于高昂，转型为软件商的 SEGA 并没有推出续作的计划。铃木裕考虑过很多次让《莎木》继续下去的办法，包括推出小说、漫画。2001 年 9 月 8 日到 9 月 21 日，《莎木电影版》在东京及大阪的 3 家电影院上映。不过这个电影版实际上是一章游戏内容的剪辑，自然不会有什么好反响。在之后 14 年的漫长时间内，SEGA 也曾经多次尝试让《莎木》复活，但最终都没有如愿。

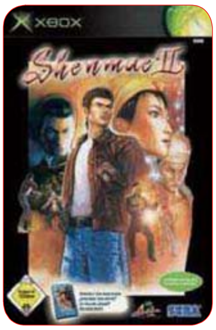


玲莎花

系列名义上的女主人公，几乎每张宣传图上都有她。但实际上直到《莎木 Ⅱ》的最后才正式登场。1970 年 9 月 9 日出生，游戏中为 16 岁。在她身上还有很多不解之谜，只能等到《莎木 Ⅲ》里才能解开了。声优是石垣はづき。

《莎木 Ⅱ》Xbox版

2002 年 10 月，《莎木 Ⅱ》的 Xbox 版在北美发售，以作为当初 DC 版未在北美上市的补偿。由于 Xbox 的机能远强于 DC，游戏的画面有了明显的加强，特别是水的效果给人留下了深刻印象。美版针对游戏内容进行了部分修改，插画变得更适合美国人的审美。而原作中由樱井孝宏配音的娘娘腔同性恋 Yuan，在美版里被修正成了女性。这个版本是最受美国玩家好评的一作，游戏发售后有两万多名美国玩家联署要求推出续作。





▲▼《莎木 Ⅱ》日美版封面对比，简直不忍直视。

《莎木 在线》

2004 年 8 月，上海天之图网络科技有限公司宣布获得《莎木 在线》的中国地区独家代理权。游戏由韩国公司 JCEntertainment 与日本 SEGA 联合开发，当时预计 2005 年在大陆开展测试。在发布会上公布了一段游戏的预告片，片中玩家联手芭月凉攻向蓝帝的情景令 FANS 热血沸腾。SEGA 宣布将对《莎木 在线》投资 300 亿韩元，合人民币 2 亿 1000 万元。游戏原计划将接续《莎木 Ⅱ》的故事，让数万名玩家在同一个世界里互动。但随后 SEGA 和 Sammy 合并，铃木裕因为各种原因宣布辞职，最终此作不了了之。





《索尼克全明星赛车》

在 2010 年 2 月发售的 PS3/X360 游戏《索尼克全明星赛车》中，芭月凉作为可选择角色登场。他的必杀技是开出标志性的叉车，发动时还会辅有原作的 BGM。在次作《变形出发》中芭月凉也继续出战，该作的舞台分为陆地、天空和海洋 3 种，选手们的赛车会根据地形而进行变形。芭月凉的赛车全部来自于 SEGA 的早期经典街机游戏，陆地上是《Outrun》，海上是《超级摩托车》，空中是《太空哈利》，令人怀念。

《莎木街》

2010 年 12 月 2 日，由 SUN 电子、YS NET 和 SEGA 联合开发的手机社交游戏《莎木街》正式上线。游戏的舞台回到了一章的横须贺，玩家扮演芭月武馆的门生，协助主人公芭月凉的复仇之旅。游戏中有 3 种角色类型，分别是擅长中国功夫的拳士，擅长使用道具的机士，以及擅长魔法的仙士。玩家可以磨炼自己的功夫来开设道场、招收弟子、晋升段位，也可以通过打工来赚钱游玩各种小游戏。游戏推出后没有受到太大的反响，在 2011 年 7 月就停止更新，12 月 26 日正式宣布停止运营。





梦想成真的《莎木Ⅲ》

2014年2月19日，美国专利与商标局(USPTO)以“长期未使用”为由，撤销了SEGA拥有的《莎木》商标。根据美国商标法第8款，商标注册第5年到第6年间以及第9年到第10年间，商标申请者必须就实体商品或虚拟服务提交延长申请，才能继续维持商标的有效性，否则就会被自动取消。这条新闻传出之后，很多玩家算是对《莎木Ⅲ》彻底地绝望了，然而大家没有想到的是，这反而是系列重生的开端。

2015年6月16日09：50	众筹计划开始，目标200万美元
2015年6月16日18：30	200万美元达成，开发工作始动
2015年6月17日01：30	250万美元达成，追加前两作故事摘要
2015年6月17日06：30	260万美元达成，追加德语字幕
2015年6月17日09：30	270万美元达成，追加法语字幕
2015年6月17日13：00	280万美元达成，追加西班牙语字幕
2015年6月17日16：30	290万美元达成，追加意大利语字幕
2015年6月18日01：00	300万美元达成，追加420万、440万、460万、500万美元的新目标
2015年6月19日02：00	320万美元达成，追加好感度系统
2015年6月22日04：00	350万美元达成，追加技能树系统



在E3 2015索尼展前发布会上，铃木裕走向台前，向万千玩家发出了“《莎木》的命运掌握在你手中”的呼吁，同时《莎木Ⅲ》在Kickstarter的众筹计划正式推出。《莎木Ⅲ》原本计划在31天内筹到200万美元即可立项，然而仅仅过了8个多小时这一目标就已达成。吉尼斯世界纪录以“最短时间内筹到100万美元的视频游戏”收录了这一成绩，相比十多年前那项算不上光彩的记录，真是让老玩家唏嘘不已。关于《莎木Ⅲ》的众筹神话，大家可以参见左表。





原崎望

《莎木 一章 横须贺》的女主人公，是凉的同班同学，一直暗恋着他。声优是安めぐみ。剧情中Mad Angles绑架了她来要挟凉，在经过精彩的70人战后凉开着摩托车将原崎望救走。这段剧情配合歌曲《WISH》表现出来，堪称整个一章最经典的回忆。在故事的最后，原崎望离开了日本，凉只能告别了这段没有结果的剧情。

值得一提的是游戏开发过程中，一章的女主人公原本定为另一位女高中生高野和泉，最终还是原崎望胜出。而高野和泉的戏份不得不被安插到《莎木Ⅱ》里，作为补偿，高野和泉被设定为游戏里拥有顶级战斗力的功夫少女，而对凉有好感的设定也保留了下来。

《莎木Ⅲ》情报汇总

按照目前官方放出的情报，《莎木Ⅲ》的企划首先由YS NET提出，之后从SEGA手中取得了《莎木》的版权。游戏的实际开发由Neilo公司担任，这是一家主要制作手机游戏的公司，该公司的代表取缔役平井武史是前SEGA的著名游戏制作人，同时也是《莎木》的主程序员。游戏的平台为PS4和PC，采用虚幻引擎4开发，铃木裕将担任导演和制作人，预计在2017年末完成。

《莎木Ⅲ》在本届E3索尼展前发布会上的登场，堪称本届E3最大的新闻之一。随后就有消息称这是因为背后有索尼出资，随后索尼高层也出面证实了这一说法。不过游戏仍将推出PC版，只不过主机版已确认为PS4独占。

在游戏公布之后，铃木裕也接受了日本媒体的采访，透露了一些游戏详情。首先可以确定的是这回游戏的舞台仍在桂林，会有街道和山区，还将潜入蚩尤门的桂林支部。游戏剩下的众筹目标全部是扩展Baisha Village内容的，从地图上来看在广西阳朔县有一个白沙镇，北距桂林市56公里，从音译来看可能就是这次游戏舞台的原型。

在吸收了前两作的教训之后，铃木裕表示这次会控制登场角色的数量，深入刻画每个角色的形象。众筹目标中的好感度系统已达成，具体到游戏中就是凉和玲莎花的关系，这会影响到之后游戏进程。系列标志性的QTE仍将保留，此外还会加入名为技书的系统。这个系统可以让玩家使出对应的招式，这个系统会和游戏的其他要素密切相关。而铃木裕还是希望保留他情有独钟的叉车系统，只不过为什么要在山水甲天下的桂林开叉车，还需要再研究一下。(笑)



□《莎木Ⅲ》开发中画面

□《莎木Ⅲ》开发中画面





笔者认为，在发售《莎木Ⅲ》之前有一件一定要做的事情，那就是推出前两作的 HD 合集。

关于“《莎木》系列”的销量，由于年代久远，不同的网站有不同的数据，不过不管哪一家都没有超过 165 万套。考虑到有重复购买以及买了之后不喜欢的人，不难看出《莎木》的影响力其实并不大。而系列的剧情又是一脉相承的，很难想象一个对前两作毫无认识的玩家会直接去买《莎木Ⅲ》。所以复刻前两作是十分有必要的。

其实《莎木》有一个最省力的复活方式，那就是效仿 Telltale 系列游戏的风格来制作一款与时俱进的文字冒险游戏，这样可以用最低的成本讲完故事，而且也不会对系列的名声造成负面影响，甚至可以直接委托 Telltale 来开发。然而铃木裕最终选择了最艰难的一条道路，那就是继续保持开放世界的玩法。我们不得不向大师致以十二万分的敬意！

《莎木Ⅲ》距离前作已经有 14 年时间，当年玩 DC 的懵懂少年如今纷纷已经成家立业，看到心爱的游戏复活，自然要全力支持。这使得《莎木Ⅲ》的众筹情况十分理想，虽说相比之前的 70 亿日元天文数字仍有不小的差距，但众筹更多时候只是给投资方看的。投资方看到玩家反应如此踊跃，自然就愿意追加投入。

目前公布的游戏画面可以说是非常一般，不过考虑到游戏才刚刚立项，是情有可原的。只是游戏的开发商 Neilo 此前并无开发大型单机游戏的经验，尽管头头是当年的主创人员，但能否驾驭当今的开发环境还真是让人捏把汗。其实笔者认为《莎木Ⅲ》最好还是让铃木裕和名越稔洋联手开发，正好每年一作的《如龙》让玩家有些审美疲劳，此时打个怀旧牌可谓高招加妙招。相信这也是所有玩家所乐于见到的局面。

不过对于热爱《莎木》、热爱 DC、热爱 SEGA 的玩家来说，《莎木Ⅲ》自身的存在就已经是其最大的意义。不管游戏最终会做成什么样，只要能讲完这个故事，能够让玩家一圆当年的梦想，夫复何求！

最后笔者想用下面的对联来形容此刻的心情。有兴趣的朋友可以搜索一下它的来历，这也是一个发生在桂林的故事哦！

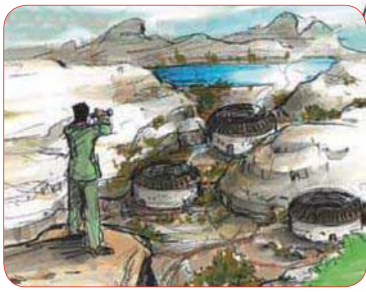
蓝帝

本作的最大反派。真名叫赵龙孙，他认定芭月严是自己杀父夺镜的仇人，在武艺大成之后亲自上门打死了芭月严。目前是蚩尤门的头目，在香港、桂木等地有很大势力。

年年失望年年望，事事难成事事成！



《莎木Ⅲ》设定原画









鸟隼

这位妖艳大姐在设定上是蚩尤门的干部，很早就已经出现于游戏的设定之中，然而并没有登场。在《莎木Ⅲ》中将作为重要角色出现。

上田文人的二十年，艺术游戏的“最后守护者”

变成的怪物造型

2015年的E3，SCE给予玩家一个彻底而不可思议的旅程。从展前发布会第一分钟开始就已经以“炸裂”的姿态呈现。

而炸裂的源头，是已经开发8年、几度被传在生死边缘的《最后的守护者》，终于久违地有了新的消息——新作将于明年面世！这也是上田文人“重返”SCE之后，这位缔造了《ICO》和《汪达与巨像》两部经典艺术游戏的皇牌制作人终于给予了我们“最后”的交待。

放眼游戏业界，上田文人可以算是一个异类。在他的手中，“艺术游戏”和“游戏艺术”得到了一种新的诠释。另一方面，从业已经二十个年头的他，参与开发的作品竟然只有四部，除去《异灵》,《ICO》开发用了四年，再到《汪达与巨像》花费了三年，而《最后的守护者》则用了八年。

冰封三尺非一日之寒，《最后的守护者》之所以受人关注和期待，同样因为长时间的跳票而遭受质疑和吐槽，可谓成也上田文人，败也上田文人。因此要介绍《最后守护者》的经历，还得从上田文人说起。





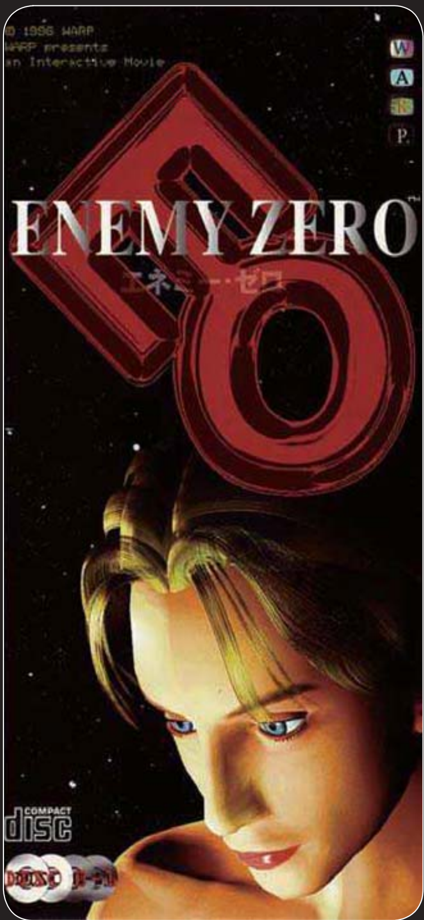
个性的艺术家，初试啼声的制作人

上田文人就不是一个安定分子，尽管喜欢绘画，但是从小学到初中，到河边钓鱼成了他除画画以外最大的乐趣。后来他喜欢上了做各种道具和机关，从自制的捕鱼网到和父亲一起制作的竹蜻蜓、陀螺、吹箭，让他感到无尽的乐趣之余，也对他后来在创作上有深远的影响，《ICO》里的不少机关和动作，《汪达与巨像》中弓箭的使用和动作，都是他以童年的回忆中为基础。

上田文人从小就表现出在美术上的天赋和艺术家自由浪漫天性，当然与之相对应的，是文化课上的惨淡。在选报高中的时候，定下志向、一心想在美术上闯一番天地的上田文人毅然选择了兵库县惟一能够修读美术专业的艺术职高。三年的学习，本可以轻

松考取东京的美术大学的上田文人选择了离家较近的大阪艺术大学，继后在选择专业主攻方向时选择了“抽象画”，原因是“觉得比较容易”。

在1993年，主修抽象画的上田文人顺利拿到毕业证之后，却发现比起逛美术馆欣赏康定斯基、蒙德里安和毕加索，自己更加喜欢对着显示器，一边玩游戏一边欣赏游戏动画。在大学的最后阶段，上田文人玩了大量的游戏，这种习惯一直延续到现在。他通过书籍和电影获取灵感，然后从别人的游戏中贪婪地从中汲取精华，并形成自己的想法。从那个时候开始艺术世界少了一个抽象派画家，多了一个带有浓厚艺术气息的“第九艺术”沉迷者。



由于游戏迷上田文人买了图形运算能力强大的AMIGA电脑，CG技术的出现将他的艺术爱好和游戏嗜好连接在一起，所以上田文人并没有第一时间选择进入大企业正式就业，而是用了近两年时间，自学了CG动画制作。

然而一边打工一边自学的日子并不能持续下去，于是上田文人报名参加了曾诞生不少知名艺术者的“索尼艺术美术家选秀”，他和同学设计了一个遥控的机械装置，让土一点点往室外外冒出，让人感觉里面有一个动物在挖土而产生好奇，当凑过去观看时泥土就会喷到他们的脸上。上田文人希望这个带有恶作剧意味的小发明，能让当受众灰头土脸回到家里的时候，就能想起他的作品。“在别人的记忆里留下印象”，这是他不变的创作思路，也是他取得以后成就的重要根据。这次比赛，上田文人的小发明果然给评审员留下了深刻的印象，他获得了一个不错的奖项。

得益于这次鼓励，回到大阪继续CG研习的上田文人开始思考如何用自己手上的技术去做一些既是自己喜欢，又能富有艺术性的事情，用CG制作游戏似乎是个很好的选择。

不同于今日，二十年前CG动画制作师是各大企业争相延揽的对象，所以上田文人向WARP投简历之后，并没有花费多少力气便进入了这家当时在业内颇具名声的游戏开发公司。在WARP，上田文人遇上了有着无比的天赋和个性的著名游戏制作人——WARP的老板——“游戏鬼才”饭野贤治。

当年的饭野贤治凭借代表作《D之食卓》获得日本通商产业大臣奖，带着一身的光环和对SCE限制PS版《D之食卓》的首批出货数的极度不满，毅然转投到世嘉旗下，开始开发第一部SS作品——《异灵》。

《异灵》是一部典型“饭野贤治风格”的作品，延续了电影化的视角镜头、诡异恐怖的氛围和特别的机关设置，全3DCG的画面设计对CG制作人员提出了极大的要求，而上田文人便是其中最为年轻的一员。

鬼才的饭野贤治有着剽悍而怪异的个性，WARP也是饭野自己的公司，注定了《异灵》的前进方向和速度都掌握在他们的老板手中。以创作人自居的上田文人纵然有更多的想法和抱负，也很难实现自己的想法。这对于年少气盛、同样



充满个性的他来说是难以接受的。对于那段时间，上田文人用“艰苦”来概括，饭野贤治的个性和任性使得游戏的开发进度长期落后于日程表，为了赶上开发进度，制作组成员不得不付出比平时更多的精力和时间。因此在《异灵》的开发完成之后不久，上田文人便离开了WARP。尽管时间相当短暂，第一次参与完整制作的游戏还是对上田文人颇具影响，尤其是对于赶进度和“死线”的反感，以及对自我艺术理念的极高追求。使得上田文人走上了与饭野贤治截然不同的道路。

恢复自由身的上田文人继续在CG动画领域的探索，进而萌生了自己开发CG游戏的念头。而由于工作经历使他人脉得到了拓展，机遇也随之而来。一次偶然的机会，他从一位在SCE工作的朋友口中得知，SCE正在招募CG制作人才，懂得使用Alias的图像制作工具Power Animator者优先。

上田文人于是向SCE投递了简历，然后一切顺利地去到面试的最后阶段，不过问题还是出现了，而制造难题的竟然不是SCE，而是上田文人自己。

“可是我现在正在做自己的作品，不能马上来上班……”

“那么就把SCEI这个地方借给你，就在这里制作如何？”求贤如渴的SCE招聘官提出了极大的让步，面对这样的举措上田文人自然没有任何拒绝的理由。这样戏剧性的情节促成了上田文人加入了SCE，开始了这位皇牌制作人的传奇之路，同时也是他“慢工出细活”的开端。

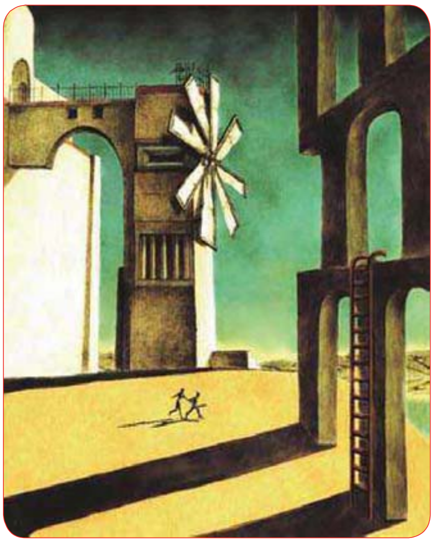
十年时间与两部作品

SCE对上田文人的器重扶持远不止于让还是菜鸟的他担纲开发游戏，还有对他的耐性和包容，让上田文人在十年时间里只拿出两部作品。上田文人也成功地抓住机遇，两部作品都堪其艺术概念的称代表作。

在《ICO》正式立项，开发全面启动之时，上田文人组建了日后与他共度高峰与低谷的团队。SCE为其找来了从事游戏开发超过十年的资深制作人海道贤人作为设计师和制作人。上田文人和海道贤人从此结成了最紧密的合作伙伴，在接下来的十多年的岁月里，他们互相扶持，上田文人的名声和成就的背后，有着海道贤人不可或缺的功劳。上田文人还为部门带来了一票新人，这些人完全没有游戏开发经验，包括两个程序员，四个美工和一个设计师，再加上上田文人和海道贤人，著名的“Team ICO”团队就此成型。

正如前面所说，上田文人的作品并不是无本之源，他善用他山之石来制作自己风格的作品。来自育碧的鬼才制作人Eric Chahi在1991年发布的作品《另一个世界之谜》(Another World，日版名字则为Outer World）给予了上田









文人极大的灵感，电影化的镜头和没有任何屏显映射提示（如血量、地图等等），大量减少对话框等等元素都为《ICO》提供很好的借鉴。上田文人同样借鉴了《旅鼠总动员》、《闪回》和《波斯王子》等游戏的风格要素和引人入胜的长处，架设出一个"男孩邂逅女孩"为主题背景的游戏。上田文人在助手的帮助下，制作了一段三分钟的动画短片：一个长着角的少女站在城堡台阶的阴影中，看着一群机器人飞在空中，用能量波对着城堡狂轰滥炸。少女把手伸出废墟，轻轻抚摸着少年的脸。这个短片虽然和最后的游戏设定不符，却很好地诠释了上田文人的愿景和理念。

上田文人对游戏开发提出了三大要点：一是要做出一个与众不同的新类型作品，二是要将唯美的风格贯彻始终，三是要在虚拟中找到现实，也就是"非真实的真实性"。这种对游戏艺术的追求一直贯穿着上田文人的游戏开发者旅程。

在上田文人的创作理念中，游戏的背景以及剧情设计上采用极简的设计思路，这有助于令更多的玩家产生共鸣。没有必要用大量文字叙述的庞大世界观，没有复杂而拗口的对白所呈现的语言艺术。为了实现这一点，他们在游戏开发中使用了"减法原则"，去除了干扰现实呈现的元素：诸如屏显要素和敌人种类——被消除，玩家专注于城堡中的复杂的机关设计和身临其境的气势体验。

但无论是加法还是减法，都需要付出大量时间去修改。上田文人为其艺术追求和慢工出细活付出了代价，当时PS的机能已经到了极限，是终止项目，还是降低他们的期望以符合硬件要求，还是继续探索更多的选项，都是摆在Team ICO面前的难题。三者之中，无疑最后一个选项最浪费时间，也最能诠释上田文人的愿景。在公司的支持下，最终TEAM选择迎难而上。这是上田文人第一次延期跳票，但绝对不是最后一次。

Team ICO利用PS2的EE引擎，进一步优化游戏的效果，ICO是最早使用Bloom光照渲染技术的游戏之一，同时采用关键帧动画取代了动作捕捉技术，使画面更具有镜头感。为此上田文人赢得了"导演总监"（"auteur" video game director，auteur和director都有"导演"的意思，前者专指电影导演，在游戏中director指执行总监）的美称。而他对艺术的追求可谓细致到游戏的每一个方面，他亲自绘制了日版封面，取材灵感来源于超现实主义大师乔治·德·基里科的作品，用上田文人的话来说"基里科的超现实世界与ICO的寓言世界可谓天作之合。"不过其欧美版本则是缺少了这样的封面设计，这种偏心的行为最后收到了反效果。

几经波折，游戏终于在2001年第四季度上市便获得大量好评，尤其是西方媒体好评如潮，著名评分网站Gameranking给出了90.29%分的高分，在年度PS2游戏的评分中位列前十。而在日本国内，Fami通只给出了勉强达到黄金级别的评分，可算是墙内开花墙外香。

美中不足的是，与叫好之声相反，游戏并未能买过百万销量的大关，成为"叫好不叫座"的典型。究其原因，SCEJ的副总小林康英认为欧美版本缺乏良好的封面和明确的游戏名称，在互联网并不发达的年代，是难以吸引玩家的重要原因。

《ICO》的叫好不叫座并没有打击SCE对上田文人的信任，在ICO上市之后的第二年，上田文人就带领35个人的工作团队，开始了新的征程。《ICO》所打响的"艺术游戏"名声吸引了超过500名申请加入团队的开发者和艺术家，最终只有一两个人符合了上田文人近乎严苛的标准。而在开发过程中，设计师经常被要求更改设计稿，直到符合上田文人的标准，时间在一次次的修改中流走，品质也在一次次的修改中提高。

新项目的最初的代号为"NICO"，是"Next ICO"（下一个ICO）的缩写。

在开发组率先在2003年发布了一段技术Demo中，画面中一群骑马少年围攻一个巨像。少年们头上带角的形象与ICO极为相似，还是令人不禁联想到"续集"二字。但是上田文人很快便击碎了大家的猜想，说只是为了方便而重用ICO主角，并不代表什么。事实上，《汪达与巨像》在故事上和设定上都难以称作"ICO续作"。

在游戏的创设阶段中，上田文人希望游戏可以变革传统动作冒险中探索隐藏地图和打怪升级的旧有模式，让玩家和开发者都尝试一种新的BOSS战模式。在减法原则的指导下，我们看到了远古之地上没有任何需要探索的洞穴和宝物，也没有可供练级和送装备的小怪，也没有触发支线任务的村庄和NPC。在这片被遗忘大地上，只有十六个（原本设计了48个，后删减）行动方式各异、在无缝连接的地图上活动的巨像，以及怀着复活恋人的强烈愿望，与爱马Agro相依为命的汪达。战斗也没有复杂的攻击组合和武器系统，无论是开发者还是玩家只要全副心思对待每个巨像即可。

如果说《ICO》的主题是玩家与Yorda协同和保护，那么汪达与Agro的关系则是游戏除了爱情主题之外，上田文人所有突显和传承的主题精神。Agro就像一匹真马一样，有着自己的脾气。"一匹真的马，不会永远服从命令，不会像汽车一样随时等待着命令。"玩家将在冒险过程中与Agro结下真实的感情。

海道贤人在物理引擎方面设计方面下了大功夫，游戏的动作细节在ICO的基础上更进一步，巨像的每一个动作都会对汪达的动作产生互动影响，巨像抖动时汪达会相应摇摆，巨像敲击地面时汪达可以借棍棒爬到巨像身上。海道贤人称之为"玩家反应和动力学"以及"有机碰撞变形"。这大大增强了游戏的互动感，在未使用完全的物理引擎的情况下，算是做到了极致。

所有这一切都很好地塑造汪达这个"孤独英雄"的形象：玩家需要骑着Agro在苍茫且被薄雾微暝笼罩独行，"仅靠视界寻找前进的方向"，孤身仗剑杀向那比自己庞大不知多少倍的巨像，一次次被巨像甩落地面险死还生，又一次挣扎着艰难爬到巨像之上，将剑刺入巨像的要害。沉重的画面与气势磅礴的音乐相得益彰。上田文人的主题和"艺术游戏"概念从中得到完美的演绎。

比起《ICO》，《汪达与巨像》的评价百尺竿头更进一步，Gameranking给出91%好评，Metacritic也给出91分，Fami通给出了白金殿堂级别的评价，著名作家大谷幸担纲制作的游戏音乐业被独立拿出来表扬。《汪达与巨像》同样收到了许多奖项，其中最为知名的包括2006年游戏开发者选择奖的"最佳角色设计"、"最佳游戏设计"、"最佳视觉艺术"和"年度最佳游戏"，IGN将其选为2005年最佳游戏，PS2时代最佳游戏第二名，过去二十年最佳游戏第二名（仅次于《半条命》），其余各大评分机构的奖项不胜枚举。

然而与ICO相似的是，本作仅仅获得了过百万的销量，与其所取得的名声不甚相符。不过这并无损它在核心玩家心中的地位：当年在游戏厅里一堆堆《实况足球》从中抢下机位和记忆卡，再花几个小时寻找巨像，然后一次次因为不得要领铩羽而归；直到多年以后出现的极限神操作视频，在短短数十秒之间完虐巨像，包含复杂的感情献上自己的膝盖，或许是不少玩家的心声。

从不到二十句台词就能引人入胜的《ICO》到在争议声中获得"神作"称号的《汪达与巨像》，Team ICO的游戏站在日本玩家的角度出发，却成功地打开欧美市场。除了因为上田文人的才华之外，SCE给予长时间的开发，让其寻求本世代主机的机能发掘到极致、充分展示自身人文艺术也是功不可没。SCE给予了上田文人充分的信任，守护着上田文人艺术追求和任性，艺术游戏的守护者为《最后的守护者》付出了沉重的代价。



难产的“大鹫”，跳票的守护者

在“休息”一段时间之后，2007 年，TEAM ICO 开始了新项目的开发工作，我们的大鹫君终于上线。

在开发《汪达与巨像》的时候，上田文人从汪达和自己的马 Agro 之间的羁绊中受到启发，萌生了要在下个游戏中加强互动和羁绊的呈现。与前两作一样，上田文人订立了新作的核心主题为“情感依恋”，而游戏的开发理念依旧一脉相承。

上田文人希望创造一只近乎真实的虚拟生物，热爱大自然的上田文人从小起养了很多动物。狗和猫自然不必说，也养过猴子和家鸭。脑海中无意识地知道有很多动物的动作和行为，这使他在设计“大鹫”的时候从外形到动作都能轻易地取得神髓，无论耳朵受到刺激时不经意的晃动，还是亲昵的蹭头，以及跳跃时偶尔出现的失衡动作，都是设计者有意为之的举动，避免过度“萌化”大鹫，令这只看起来像是猫和鹰结合而成的虚拟生物有“动物该有的样子”。同样的细节也用在主角——男孩身上，在撞墙时他会伸手抵挡，靠近大鹫时会伸手抚摸，这些都是真实生活中常有的细节。制作人员也有想过用女孩作为主角，但是穿短裙的女孩充满毅力和勇气地跋涉，似乎不太现实，所以最后选择放弃。

在实现大鹫真实性的同时，上田文人也用开放性的设计为不断成长的大鹫加添幽默和动作元素，令玩家和大鹫之间的互动更加多样和细致。为了实现这点，上田文人照例使用关键帧动画代替动态捕捉技术，尽可能地给予大鹫特里科更多的自由度和细节。而在画面方面，上田文人的游戏第一次使用了完整的物理引擎，每一个动作所引起的连锁反应都在引擎的计算之内，苛刻的上田文人要求，要令大鹫的每一根羽毛都在随风晃动。这种操作有利有弊，好的是大鹫与玩家的互动更加真实，使人眼前一亮；坏处是这样的设计占用了 PS3 过多的运行资源——这几乎用尽了 PS3 所能用尽的资源。

2009 年在 E3 上，SCE 宣布由上田文人领导的 TEAM ICO 将开发“最新”作《最后的守护者》，并且公布了一段视频：天际的残缺城堡和无处不在的机关，巨大的身上插满羽箭却不失可爱的大鹫，慵懒依偎在大鹫身上的主人公，无不令人想起“ICO”与“巨像”的结合。游戏的视频动画一经播放便引起了广泛关注，为被枪车球日益同质化的游戏市场注入了不一样的新生气。过去的历史已经表明，一部上田文人的作品的上马，同时也意味着需要一个长时间开发的雾件诞生，只是谁也没想到《最后的守护者》竟然如此难产。《最后的守护者》原定于 2011 年秋季发售，按照上田文人四到五年产出一部作品的履历，这是个正常的速度。

口风向来严密的 SCE 在两年间并没有公布多少的消息。按照以往惯例，SCE 的开发者一般都会出席 E3 和 TGS 两大展会，一来向大众展示游戏的新特色和开发进度，二来也保持游戏的话题热度，以免被大众遗忘。尤其是在游戏的发售当年，更是肩负着宣传造势促销的任务。但是在 2011 年乃至之后几年，上田文人和《最后的守护者》都缺席了 E3 和 TGS，“目前来看，我们的关卡设计不应该太功能性和合理性。它们应该看起来更自然些更能融入到游戏的世界观，并让玩家们感觉它们应该是真实存在于游戏的世界中。”上田文人以这样的说辞来作为宣布游戏延期的理由。

玩家惟一得到的消息是游戏被一再延期到 2012 年内发售，当然这也没有兑现。比之更加严重的是上田文人 2011 年 12 月从 SCE 离职，留守海道贤人也在 2012 年 8 月宣布离开 SCE，两大灵魂人物相继离开使得游戏的前景如履薄冰。一向不主张外包的吉田修平也不得不找其他工作室来接手开发。

幸好的是，上田文人并没有彻底与《最后的守护者》划清界线，他成立了自己的工作室 Gen Design，带着几位一直陪自己走来的 Team ICO 成员，以独立承包商的身分重返了制作团队，完成了游戏的最后架设。与此同时，他也为作品拖延如此之久对玩家道歉。但对于当初离职的原因，上田文人讳莫如深，只用自己的成长规划和危机感来搪塞并拒绝透露细节，但原因并不难猜测。

尽管上田文人的“艺术游戏”获得了不错的口碑，但毕竟销售业绩才是游戏业界衡量游戏的最重要依据。尽管 Team ICO 只是个几十人的“小作坊”式团队，十年的时间成本换来的结果并不能令人满意。和当年“ICO”的处境颇为相像的是，《最后的守护者》缓慢拖沓的开发进度，错过了它登陆 PS3 的最佳时机，也令不少问题浮出水面。

吉田修平后来也承认，2009 年那段令人惊艳的视频其实大幅度降低了帧数以确保演示能够顺利进行，而这个难题 SCE 并没有公开，更没有说光凭 Team ICO 并不能解决这个难题，而在 2011 年前后，SCE 动用了包括圣莫妮卡工作室在内的不少核心团队来为《最后的守护者》进行改进，Team ICO 的开发权已经被架空。另一方面，主机平台已经走到了更新换代的当口，摆在《最后的守护者》面前的道路是同样是腰斩或登陆 PS4，在上田文人确保了游戏的完成度之后，SCE 将移植到 PS4 平台的工作交给“PS4 之父”马克·赛尔尼（Mark Cerny）接手，Team ICO 已经失去了他们的价值。

随后数年，口风严密的 SCE 上演了不断循环的肥皂剧：坊间不断传出 SCE 无限期搁置《最后的守护者》开发的消息，就连全球最大的游戏娱乐媒体 IGN 甚至也发布了项目已被取消的消息，随后都被 SCE 否认。2012 年，SCE 在《最后的守护者》商标过期前三天才勉强续期成功。而在今年三月，《最后的守护者》再一次面临商标过期，SCE 并没有像之前及时延期，就当外界都认为 SCE 是默认放弃《最后的守护者》项目时，索尼官方却宣称这只是 SCEA 的行政失误，这种情况的出现代表《最后的守护者》属于“处于困难中的项目”，这也意味着该作还在开发中，没有被放弃。

直到今年的 E3，吉田修平自豪地宣布，游戏引擎可以在 PS4 上全速运行，标志着《最后的守护者》的开发真正来到了最后的阶段。而吸收了 ICO 的前车之鉴，吉田修平也表示游戏的美版和欧版将会有相应的新名字，以避免因为文化问题导致游戏滞销。



猜想:《最后的守护者》最后能在2016年面世?

能够在有生之年能够玩到《最后的守护者》，笔者高兴之余，只能表示审慎的乐观。

发生了“商标过期”事件后，SCE 并没有等到自己的主场 TGS，便在 E3 上迫不及待地以“炸裂”的形式宣布《最后的守护者》复归，与其说是信心爆棚，更像是急于在为之前的事件给玩家派定心丸。尽管游戏宣布 2016 年面世，但是这一幕与 2011 年何其相似，没有确切的日期，除了意料之内的登陆 PS4 之外也没有更多的值得兴奋的情报公布。而从 SCE 给出的视频来看，游戏的画质似乎与 PS4 一向呈现的高品质画质不符。有了 2009 年的前车之鉴，我们有理由对如今游戏版本能够在 PS4 上顺利运行表示怀疑。

不过好消息是，上田文人在采访中曾经透露，其实《最后的守护者》的完成度已经相当高，最起码作为游戏总监的他所能做的基本上已经完成。一款游戏竟然因为执行总监完成工作才能给予玩家信心，似乎已经很难对这位“导演总监”说些什么安慰的话。

在上市之前，那只大鹫更像是“薛定谔的猫”，一切皆有可能。或许等到 9 月份的 TGS，在自己的主场 SCE 会有更加清楚明瞭的答案吧。



E3 MICROSOFT 领略3A大作的海洋

——微软展台秀

微软的展台结构和去年比起来，大致上是相似的，不过今年的重点区域从场馆区域的北边移到了南边，以适应《光环 5 守护者》的封闭演示区域的需求，同时东方则有《古墓丽影 崛起》坐镇，西方则是《极限竞速 6》继续占据着自己的“老窝”，可以说是颇有些风水上的派头。当然，这个展区当中吸引人的从来都是游戏本身，今年微软的重点颇多，除了前面提到的三个独占大作，还有不少强调网络对战与合作的跨平台作品都成为了微软展台的重量级嘉宾，例如 2K 的《天生战狂》，育碧的《全境封锁》和《彩虹六号 围攻行动》，还有微软自家的《巨兽》、《战争机器 终极版》和《神鬼寓言 传奇》等等，XBOX Live 的优秀联网服务还是会继续为这些作品提供优质的对战体验。



■XOne精英手柄拥有自己的展区。





■精英手柄的全套配件看起来非常华丽。



■《Rare经典合集》的宣传怎么少得了战蛙这个经典形象。



■《光环5 守护者》的展区总是有着长长的队伍。


■《古墓丽影 崛起》的展示区被装饰成了一个冰雪洞穴。





同时本次展出的游戏当中也有一些不那么对应微软传统主题的优秀作品，例如《疯狂麦克斯》就是一款废土风格的沙箱作品，同时被 IGN 评为本届 E3 上微软最佳作品的《茶杯头》也是一款完全令人想象不到会是在微软展台上能够玩到的游戏。另外这个展台区中最为独树一帜的展出内容，自然就是并非游戏作品的 XOne 精英手柄，这款手柄不但有专门的试玩区，让玩家可以用这款手柄体验诸多游戏大作，也可以在演示区直接亲手尝试组装这款手柄上的可替换摇杆和十字键，乐趣十足。



■风格令人难忘的《茶杯头》被放在了展台的显眼位置。



■《极限竞速6》本次的展出继续有豪车相伴。

独占如云，老树新花
——E3 2015微软发布会亲历



2015年是次世代主机的成年礼，而对于XOne来说，这个标志着其成熟的时间点，也是进一步确立自身未来发展方向的关键阶段，在全球销量落后于竞争对手PS4的情况下，微软要如何为自己旗下的主机规划出一条稳健的发展道路？在今年的发布会上，我们看到了微软给出的答案。和2014年的发布会类似，这也是一场充满了玩家喜闻乐见元素的盛会，微软继续抓住了目标用户的爱好和习惯，呈现出了丰富的游戏内容，那么现场观众们的反应又是如何？请和稀饭我一起再度身临其境，感受现场的气氛吧。

文 稀饭 美编 anubis



▲UCG小分队领到了今年微软发布会的入场项链，赶紧先合照一张。

先手未必胜

吸取了过往两年的经验，对于洛杉矶早上时段堵车情况有着深刻认识的霍比特人选择了一个非常微妙的时间和路线，把我们带到了发布会举行的盖伦中心。因为中途改道走本地马路，我们避开了高速公路口上的堵塞，顺利在约8点钟的时候到达了目的地，而此时微软的工作人员们已经敬业地守在了现场，招待我们这些早于发布会入场时间到来的“不速之客”。比起往年，因为到步较早，我们甚至排在了队伍的前列，顺利地领取了今年作为入场凭证的闪灯项链，料想可以拿到一个非常漂亮的中央位置，美滋滋地看完整场发布会。

预想是美好的，现实是残酷的，虽然我们被分配到了较为接近舞台的下方座位，比起往年有所进步，但是因为下层中央的预留嘉宾座位太多，我们甚至没能被带到中央区域的后方座位，而是被安排在了场馆的右侧座位上，全程都要歪着脖子看发布会，只能拿自己可以偷看提词器，能预先得知各位发布会嘉宾们想要宣布的重头消息这个优势来聊以自慰，倒是在队伍当中排位较后的合作伙伴游戏时光E3采访队被分配到了中央位置，稀饭我自己也不得不对老美工作人员的座位安排“艺术”佩服得五体投地。看来“先手必胜”这个道理，在微软身上是不适用的，我只盼这个规律在XOne和PS4的竞争当中也能够得到充分体现，让目前落后的XOne能够打个漂亮的翻身仗。

不过虽然位置并非最佳，但发布会的人气的确是十足，很快我们身边就被坐得满满的，当地记者和媒体有着主场优势，不少人都扛着各种高端设备到场，长枪短炮令人叹为观止，不过也有部分新媒体和自由撰稿人走的是轻便路线，一个手机直接摄影现场加上对着麦克风解说就解决了一切需求，屏幕上还能够实时显示观众的留言，倒也算得上五脏俱全。

相比起来我们走的是平实路线，雪楠负责录像，伽蓝用手机摄影一些

现场有趣的细节，主要的摄影则交给了我来处理，担当这个职责如果要说有什么遗憾，就是为了留下一些现场照片，不得不偶尔通过相机的取景器来观看一部分的预告片，实在有损观影体验，不过为了工作也是没办法的事情，而且这次发布会上值得我留下摄影作为纪念的时刻，还是相当多的，在开场没多久后，微软就带来了其中一个！



■帅气的独占大作集结开场动画是今年微软发布会的一大亮点。



■《光环5 守护者》自然不会缺席微软发布会，而且今年的演示内容也非常丰富。

先声夺人

有观看过直播的观众恐怕都会认为，作为开场大礼呈现的《光环5 守护者》多人合作演示会是最让观众们兴奋的前期爆点，不过稀饭我可以负责任地说，其实并不是。这并不是说《光环 5》本身的实际游戏演示并不吸引人，但是对于这部作品在发布会上的登场和其作为 FPS 的硬实力，观众们都是有所预料，甚至可以说是将其视为理所当然，所以热情归热情，高兴归高兴，轰隆响起的掌声当中却少了几分惊喜，多了几丝淡定，反正是正 GAME 没跑，感兴趣的年底存好钱买买买即可，无需多言。

反倒是在发布会前段突然出现的 XOne 兼容 X360 游戏的消息一经公布，就迎来了现场观众一阵疯狂的喝彩。次世代主机不对应本世代主机游戏的设定曾经是玩家们的一大遗憾，索尼似乎打算让云游戏服务 PS NOW 来一定程度上解决这个问题，微软则选择了一个更为朴实的方案，如果玩家购买了 X360 游戏的数字版，那么在这项服务相关的固件更新后，就能立刻在 XOne 上游玩。而购买了实体版光盘的玩家也无需担心，只要把光盘放入 XOne 当中，这台主机就会自动读取光盘所属的游戏内容，并立刻免费下载本作的数字版，不过玩家需要把光盘留在光驱当中，才能够运行这些数字版游戏，这是为了防止 X360 光盘被多台主机用于免费下载游戏数字版而增添的必要设定。

目前这项功能对应的光盘游戏还不是全部的 X360 平台作品，不过这个列表会随着时间推移不断扩大，最终会让 X360 玩家们能够把自己购买过的所有游戏都“搬”到 XOne 上，从而让这台次世代主机能够从功能上彻底取代自己的前辈机型。

而另外一个爆点自然是来自于精英版 XOne 手柄。在这款手柄推出之前，XOne 本身自带的手柄，已经是被誉为游戏主机历史上最优秀的手柄之一，无论是从设计还是从技术含量上都令人叹为观止，但要是玩家们以为这就是 XOne 手柄的改进极限，那么本届发布会上，微软用行动向我们证明，他们还能够令这款手柄朝着完美更进一步。和原始版本的手柄比起来，精英版 XOne 手柄在外观上差别不大，但是增添了许多细节上的进化，让使用体验进一步提升，例如添加了通用的耳机接口，手柄下方增添了可以自由取放的额外按键，摇杆顶部改为可自由替换，当然还有在输入精度上面再上一层楼的全新造型十字键等等。按照以往惯例，对于手柄本身的修改细节应该还不止这些，具体的差异还要等玩家自己亲身去发掘和体验。



▲向下对应X360游戏的功能除了支持数字版，对于实体版的支持范围也会逐步扩大，对于忠实的Xbox玩家来说的确是利好消息。



■XOne精英手柄的演示视频制作得非常大气而酷炫，足以让任何一个XOne主机玩家燃起购买欲。

深度合作

在第三方因为主机销量差异而开始倒向 PS4 的今天，XOne 想要找到扳回一城的筹码，就必须要找到一个适合与第三方合作的关键点，最好还能够提供 PS4 无法配合的服务，在本次发布会上，《辐射 4》和 EA 分别都在演示时展露出了这一特点。

对于《辐射 4》来说，这个特点自然是要体现在对 MOD 的支持上。因为在发布会举行之前，Bethesda 已经提前公开了《辐射 4》，所以这款作品本身在微软发布会上登场并没有显得多么令人惊喜，其公布的内容虽然侧重和之前的 Bethesda 发布会有所差异，但新的东西并不多，观众们的反应也只处于中等热烈水平。但当本作宣布将在 XOne 上支持 PC 端上制作的 MOD 时，全场立刻陷入一片欢腾。对于非 Bethesda 系作品的玩家来说，这一点可能让人难以理解，但事实上无论是“《上古卷轴》系列”还是“《辐射》系列”都已经有着非常成熟完善的 MOD 社区，擅长对游戏进行各种改造和优化的能人异士数不胜数，靠着他们自发制作的游戏内容，甚至可以把原本就无比庞大的沙箱作品进一步扩展，变成一款超越了开发者想象的作品。这一点玩过 PC 端上 Bethesda 主打作品的玩家恐怕都深有体会，而这一特点能够延续到家用机上面，实在是天大的喜讯。事实上，根据之后本作的网络预订情况看来，XOne 版的确占了不少优势，短时间内便被抢购一空，反倒是 PS4 版还略有余货。不过此后也有报导指出，PS4 版也可以对应 MOD 功能，但是先机看来还是被 XOne 版完全抢走了。

相比起来，微软和 EA 的合作更多地体现在商业层面。EA Access 自去年推出后，已经成功运营了好一段时间，作为一个专属于 XOne 的优惠服务，它的价值会随着玩家对于 EA 旗下作品的投入增加而逐步增高，甚至媒体本身也是受益者，因为其推出的游戏提前试玩优惠有时候甚至可以让玩家在游戏正式上市之前好几天，就能够第一手体验到

这款作品，有关注 UCG 直播频道的读者可能都会记得稀饭我曾经在游戏发售之前就直播过《龙之世纪 宗教审判》的游戏过程，这就是托了 EA Access 的福。而在今年，为了进一步扩展这个优惠的吸引力，EA 加大了对其投入，其专属的免费游戏优惠 Vault 不但会在 E3 举办期间向 XboxLIVE 金会员免费开放，让玩家们能够免费玩上如《龙之世纪 宗教审判》和《FIFA 15》等大作，其后还会在 Vault 中加入去年大放异彩的 FPS 新 IP《泰坦天降》，加上这项优惠本身会令玩家在购买任何 EA 产品时获得额外折扣，从性价比和内容上来说都是超值。不过现场观众对于这一项服务还是显得略为迷茫，只有最为忠实的 XOne 用户对其有着足够的认识，所以观众们的反应当中，礼节性的成分还是比发自内心的喜悦要更多一些，希望在这次 E3 期间的推广能够令其变得更广为人知。



▲有MOD的《辐射4》和没MOD的《辐射4》简直是两款游戏，相信绝大多数《辐射》玩家都会赞同这一点。

至于 EA 和微软的另外一项商业合作，可以认为是意料之中的事情，那就是让《植物大战僵尸 花园战争 2》在微软发布会上进行首秀，考虑到这个新品牌正是靠着在 XOne 上作为限时独占作品推出而打响了自身的人气，这次的合作也可以视为是投桃报李的行为。不过因为前作已经在随后登陆了 PS4 平台，成为了跨平台的作品，所以本作肯定也不会再是独占，因此观众们的欢声笑语和热烈鼓掌，更多地是献给了作品本身浓浓的幽默感，和充满了恶搞味道的新元素，例如僵尸一方的“泰坦”机甲空投和植物一方橙子“变形机甲”的酷炫登场都引来了观众们的一番大笑，可以看得出来大家对于 EA 旗下的这款新作还是充满了肯定和期待的。



▲由微软的“老朋友”彼德·摩尔带来的EA Access利好消息相信会令大多数忠实Xbox用户感到非常亲切。

独占与首秀

在跨平台作品早已成为游戏界销售主力的今天，单一的平台想要提高吸引力，那就只能在独占作品上面多下功夫。2015 初，PS4 就靠着素质惊人的《血源诅咒》再次引发了一场销售热潮，相比起来，XOne 在上半年的独占作品阵容上虽然也有亮点，但却缺乏现象级的大作。而本次发布会上，微软展示了大量的第一方作品，其中有不少都是在年内发售，一下子就把下半年的独占作品阵容进行了扩张，同时也公布了不少会在 2016 年推出的作品，让这台主机显得更有吸引力。

从观众的整体反应来说，有着实际游戏演示的《古墓丽影 崛起》和《战争机器 4》是最受到观众们肯定的，尤其是后者，在《战争机器 审判》之后已经等待许久的玩家们终于能够再次听到链锯枪启动时的轰鸣，激动之情简直无法掩盖，从发布会开场时出现系列主角马库斯的造型后就一直对任何关于《战争机器》的画面报以极其强烈的欢呼，随后的演示当中更是全程维持着兴奋状态。不过老美玩家们的反应也非常坦白，虽然对于游戏本身的内容极其满意，不过在看到本作预定于 2016 年发售的消息后，不少人还是发出了一声低沉的叹息，这也从一起侧面展现出了玩家们对于《战争机器》的期盼和喜爱。

至于《古墓丽影 崛起》的演示，则再一次证明了开发组水晶动力的实力，在冰山攀爬过程中的惊险桥段层出不穷，在变化和想象力上也达到了一个更高的层次，而且发售日的确一如之前承诺地定在了年底，对于这款作品充满期待的玩家们，已经可以准备出手购买了。现场观众对于此次演示的反馈也非常喜人，可以预料到本作在年底商战时的销售情况将会非常理想，而且它是一款限时独占作品，相信销量在日后还有更进一步的机会。



▶《战争机器4》的公布引来了场上众多系列爱好者的欢呼。

深度合作

许多游戏媒体都把 2015 年的微软发布会称为其历年来最强的发布会，虽然事实上年年都有人拿这个噱头如此吹嘘，但起码今年在稀饭我个人看来，的确是名副其实，微软不但找准了 XOne 未来的发展方向，也进一步展示了自己的提高游戏体验和变革游戏玩法的意图，在发布会上博得满堂彩的 Hololens 就是最好的例子，整个发布会的不但精彩纷呈，而且在内容的丰富度和多样化上都令人满意。

不过，在最后，我也不得不指出一个遗憾之处，虽然这个发布会本身绝对是亮点十足的，但是对于目前 XOne 在销售上仍然落后于对手的逆境，微软并没有给出一个大逆转式的震撼惊喜，而是试图用强化自身特色的方式，来打上一场持久战，对于渴望着看到 XOne 绝地反击的玩家来说，恐怕仍然不能令他们满足。但是家用机领域的胜负，有时候也的确不是靠着放卫星式的空口许诺就能决定，期望继续走着坚实路线的微软和 XOne，会在接下来一年的商战当中，闯出一片崭新的天地来。



▲Hololens和《我的世界》的天作之合也是发布会上最亮眼的看点之一。



极限竞速6	Microsoft	竞速
XOne	Forza Motorsport 6	中文版
	2015年9月15日 / 本地1~2人，在线1~24人	对应年龄未定
	售价为59.99美元	

经过三代主机的耕耘，《极限竞速》系列"已经成为近十年来评价最高的赛车游戏系列。而开发商 Turn 10 的高效更是令人赞叹不已。马上，最新的 6 代又要与玩家见面了。这已经是 Xbox One 上的系列第二部正统作品。今年秋天，赛车游戏又将掀开新的一页!

文 纱迦 美编 心の永恒

与福特的强强联手

本作首次亮相于今年 1 月的北美国际汽车展，微软在车展上正式宣布将和美国汽车大厂福特进行深度合作，全新的福特 GT 将作为本作的游戏封面车辆（详见题图）。福特 GT 在赛车史上堪称传奇，20 世纪 60 年代，福特 GT40 仅用了 4 年时间就称霸车坛，将当时的霸主法利拉逼出了勒芒赛事。

全新的福特 GT 是当今汽车顶级科技的结晶，它拥有 EcoBoost 引擎、轻量化碳纤车体等开创设计，预定于 2016 年正式上市，福特公司对其重现当年的风采很有信心。除了福特 GT 外，福特旗下的多款最新车型都将在《极限竞速 6》里登场，包括 Shelby GT350 Mustang、F-150 Raptor 等。





FZ进化无极限

相比随 Xbox One 首发的《极限竞速 5》，《极限竞速 6》会进行全方位的进化。游戏会收录 26 条赛道、超过 450 款汽车，并允许玩家对车辆进行自定义。游戏的故事模式长度超过 70 小时，让玩家单人也能开到爽。

天候变化将是本作的一大重点，游戏加入了雨天、昼夜的变化，并会对驾驶产生明显的影响。联机方面将再次进行调整，为玩家提供更好的配对机制。《极限竞速 5》引入的 Drivatar 在本作中会保留下来，该系统会根据玩家平时的开车方式生存一个虚拟 AI，当玩家不在线时它会替代玩家出战。在《极限竞速 6》中这一系统将会更加智能。

© 2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

现场试玩感受

本届 E3 展上，微软不仅在现场搬出福特 GT 助阵，而且还摆出了由 3 个大屏幕组成的 4D 试玩台，为玩家带来了竞速游戏至高的享受。

本作号称是能保证 1080p/60 帧，从现场试玩的情况来看 Turn 10 的确做到了这一点。不仅如此，游戏的画面也有明显提升，堪称同类游戏的顶级水平。天候效果在试玩中有所体现，当玩家开车转向时可以看到雨水的移动方向发生变化。当汽车经过地上的积水处更是会有打滑的感受，细致的变化让试玩者无不发出由衷的赞叹。《极限竞速 5》背景中的纸片人观众曾经被部分观众诟病，而这回的围观群众要逼真了很多，当玩家从其身边驶过时甚至还会进行招手欢呼之类的互动。尽管只是一个 DEMO，但已经让人感到：今年的最佳竞速游戏归属几无悬念。 【文：伽蓝】



光环5 守护者	Microsoft	主视角射击
XOne	Halo 5:Guardians	中文版
2015年10月27日	本地1~4人，在线1~24人	对应年龄未定
售价为59.99美元		

文 绝地战警 编 纱迦 美编 NINA

微软在今年的 E3 发布会上为我们带来了《光环 5 守护者》的实机演示。游戏除了使用全新的引擎外，还添加了许多要素，令玩家们为之振奋。作为系列第五部正统作品，微软当然是对本作寄予厚望。微软 Xbox 全球市场部门营销总监 Aaron Greenberg 表示："《光环 5》将会成为一款鸿篇巨制。如果我们按部就班的话，这款游戏将成为今年最为重要的娱乐产品之一。并且我认为即将在士官长和特工洛克之间展开的故事，也是玩家们一直期待的。"下面就让我们来看看这次 E3 上公布的新内容吧！

剧情曲折

本作的时间线发生在 Cortana 被毁后 8 个月，玩家可以分别扮演传奇英雄士官长和斯巴达Ⅳ期超级战士 Locke。Locke 的目的是追捕士官长，而士官长则是要逃脱他的追捕并完成更为重要的任务。根据之前 343 Industries 在"Hunt The Truth"系列音频中得到的情报显示：有媒体报道士官长突袭了有人类和外星代表参加的和谈会议，杀害了包括外星大使保镖在内的数十人，随后掳走并杀害大使，随后还向多个殖民地发射了导弹。这是洛克要追捕士官长的原因之一。然而根据大使馆遇袭时的第二段录像显示士官长当时是和恐怖分子发生枪战，并没有伤害平民。此外，前作的敌人 Didact 也意欲卷土重来，而精英一族也陷入动荡之中。究竟是 UNSC 有意要陷害士官长还是一场误会？Lokce 究竟是敌是友？银河系未来又该何去何从？这一切，都将在本作中揭晓。



战术小队

无论玩家扮演的是士官长还是 Locke，在单机模式下都会有 3 名 AI 操控的队友为玩家提供支援，玩家可以用十字键向他们下达命令，如捡起武器、攻击敌人以及救援队友等等。此外，所有的队友都可以复活玩家，这将大大降低玩家通关难度。而在线上多人合作模式中，每个玩家所扮演的角色都有不同的 HUD 和武器装备。士官长所在的小队名字叫蓝队（Blue Team），Locke 所在的小队命叫 Osiris。下面就为玩家介绍下两队队员。

蓝队 Blue Team

蓝队可以说是士官长的一个家，蓝队的成员对于士官长有如家人，他们从 6 岁被绑架开始相识、相知、共斗。蓝队还有一名队员 Samul，不过已在一次行动中牺牲。



©2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

士官长John-117



人物简介

无需多做介绍，人类的传奇英雄，多次拯救银河系于危难之中。在 Cortana 被毁后 8 个月，士官长和他的蓝队成员重逢。然而在游戏开始后发生了一些事情，蓝队全体成员决定冒着上军事法庭的风险跟随士官长。这件事情影响巨大，所以 UNSC 成立了以 Locke 为首的 Osiris 小队前来追捕蓝队。

Linda-058



人物简介

Linda 是蓝队中最棒的狙击手，也是 UNSC 有史以来最优秀的狙击手之一，主要负责侦察任务，平日里话说得不多，喜欢采取独狼式的作战方式。曾经为了支援士官长倒挂在桥的钢索上，并从船体的缝隙中狙击妖姬号的驾驶员，一发入魂。Linda 与士官长的关系似乎有点微妙，在一次作战中极力要求士官长撤退，而自己独自一人留下拖住敌人并封锁了通讯，最后被士官长以下命令的方式才使得她与士官长一块撤离。而 Linda 后来在一次作战任务中被打成重伤，几乎不治。是固执的士官长强行把她送入冷冻舱，在遇到 Halsey 博士后为她解冻，克隆并移植了器官，这才把她从死神身边拽了回来。

Frederic-104



人物简介

Fred 是蓝队的战术专家，十分擅长指挥，经历过单次行动中斯巴达 Ⅱ 期超级战士死亡人数最多的红旗行动。虽然是目前蓝队中军衔最高的斯巴达超级战士（海军中尉），但是依然听令于士官长。Fred 十分擅长近战，他因为喜欢在战斗中使用刀子而出名。当时就有这么一个段子：如果你看到 Fred 拿着他的刀，那么他周围一定有几具尸体。在与士官长重逢前曾与其他两名蓝队队员 Kelly-087 和 Linda-058 同斯巴达计划 Ⅱ 期负责人 Kurt-051 以及斯巴达计划 Ⅱ 期创始人 Catherine Halsey 博士在奥星与星盟交火，随后 Kurt-051 阵亡，其余人则被困在奥星的盾世界（Sheild World）里。在 UNSC 被救出后，蓝队成员在 ONI 的监视下开始执行各项秘密任务。

Kelly-087



人物简介

Kelly 是蓝队中跑得最快的，最高时速能达到 38 公里 / 小时。她也许是士官长最亲密的朋友。她的反应能力也远超其他队员，尤其是在近距离战斗时更为明显。蓝队在以前训练时也采取过让 Kelly 作为诱饵引诱敌军深入的战术。Kelly 参加过 201 个军事行动，其中 124 个是参与了整场战役，这比除了士官长以外的所有斯巴达战士都多。她曾在微影行动中破坏反应炉造成了 5000 万吨的爆炸，摧毁了星盟的前线作战基地，一个人解救了艾琳星殖民地的新科纳市。另一个著名战例则是她在溢血行动中渗透到星盟的一艘重要主力舰内，并让这艘舰撞上了星盟的舰队，成功摧毁了半数星盟战舰。此外，她还曾作为红队副队长和 Fred 参加了在致远星的红旗行动。

Osiris小队

Osiris 是埃及最重要的九神之一：冥界之王。Osiris 小队成员都由斯巴达Ⅳ期超级战士组成，相较于 Ⅱ 期，他们接受身体改造的程度低了很多，但是护甲更为先进，每一部分都由电脑控制。在游戏中 Osiris 小队成员自带的 ATS（阿尔忒弥斯，古希腊神话中的月之女神）追踪系统将标识游戏中的关键点。在没有护甲的情况下，Ⅳ期根本没有可能打赢 Ⅱ 期。



Jameson Locke



人物简介

Locke 就是之前《光环》电视剧《光环 夜幕》的主角，他是前 ONI（海军情报局）的成员，现在是 UNSC 斯巴达超级战士。Locke 对于士官长本身不存在恨意，只是尽到军人的责任——执行命令。他拥有谨慎又不失章法的战斗风格，同时还具有极强的感染力与号召力。

Holly Tanaka



人物简介

原 UNSC 第 412 工程旅的中士，亚非混血，在漫画《光环 恶化》中登场。她的家乡 Minab 在 2550 年被星盟摧毁，之后与两名同伴在荒芜的星球上生存了 3 年，是仅有的 10 名幸存者之一。她因为参加克伊星幸存者拯救行动而受到上司赏识，从而加入了斯巴达Ⅳ期。

Olympia Vale



人物简介

Vale登场于《光环 暗地猎手》，她是个在语言方面极具天赋的人，会说星盟各类方言，曾经担任过ONI对精英联系特派员。她曾于2555年参加人类-精英联合特派考察团，前往方舟组织引导者“000 Tragic Solitude”启动光环毁灭银河系的生命。现在加入斯巴达IV期成为一名超级战士。(顺带说一句，笔者觉得这是露过脸的女性斯巴达里最好看的一位……)

Edward Buck



人物简介

他可能是只玩游戏的FANS惟一觉得眼熟的角色，在《光环3 地狱伞兵》中登场。原ODST(轨道空降突击队)部队Alpha-Nine小队队长，参与了空降地球的作战，战后得到在致远星战役中Noble小队惟一幸存的成员——Jun-A266的邀请加入斯巴达IV期，但是不愿抛下队友的Buck成为首个拒绝斯巴达IV期的候选人。在清剿叛军的过程中亲眼目睹了菜鸟的死亡(《光环3 地狱伞兵》的主角)，随后在得到了Jun-A266的保证后，Buck与队友Mickey和Romeo共同加入了斯巴达IV期。Buck的护甲保留了ODST的风格，看得出来他对ODST有着很深的感情。此外，Buck的外貌、声音和动作捕捉都是由著名演员Nathan Fillion提供。

新武器，新载具



■Hydra火箭炮。

新作品当然要有新武器！本作目前公布了两款新武器以及一个新的载具。分别是九头蛇(Hydra)火箭炮和电浆投射器(Plasma Caster)，以及先行者的飞行载具——Phaeton。其中九头蛇火箭炮作为UNSC的火力支援武器非常像《光环4》里星盟的电浆发射器(Plasma Launcher)。但是这款武器青出于蓝而胜于蓝，它拥有6发子弹，不仅能够像电浆发射器一样锁定敌人并发射制导弹丸，而且在锁定完成后还能够从任意角度发射弹丸。例如锁定了正前方水平线上的敌人后，将枪口朝天开火，制导弹丸将会先飞往空中，继而调整弹道攻击敌人。此外，该武器的弹丸飞行速度比电浆发射器快了不少，这意味着这款武器在杀敌效率上远超星盟的同类产品。

而电浆投射器则是星盟方面简化版的电浆发射器，它有两种发射模式，一种是直瞄射击，可以连续发射，这种情况下发射出的电浆弹丸具有实弹武器的反弹效果，可以打击拐角处的敌人；而另一种模式则是单发射击模式，这种模式下电浆弹丸可以粘附在敌人身上，直接秒杀一般敌人。

最后是先行者的飞行载具Phaeton，具有前卫的造型，从目前公布的视频来看该飞机搭载有两门机炮和一门火箭炮，其中机炮会随着射击时间的增加而增加机炮射速。



■先行者载具Phaeton。

多人模式的革新——战区模式



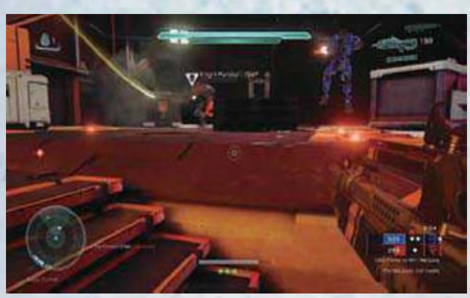
■战区模式载具丰富。

战区模式(War Zone)是343 Industries筹划了3年的“史诗般”的对战模式，汇集了“《光环》系列”军备武器的方方面面的要素。它是本作多人模式的重头戏，是一个相对来说比较偏向休闲玩家群体的模式。该模式类似于《泰坦天降》的消耗战，属于PVP和PVE的结合体，游戏地图是一般《光环》对战地图的4倍大！每队由12名玩家以及若干AI控制的海军陆战队构成，玩家需要通过占领地图上的基地、击杀敌人获取积分，当分数积累到1000分时，则获得胜利；此外，当玩家占领三个敌人基地后，敌人的基地核心便会暴露，摧毁核心后玩家也可以获得胜利。获胜队伍的玩家还有专门的过场动画看。

不同于《泰坦天降》的是，该模式并非是两队互殴，而是三方混战。除了玩家双方外，还有第三方势力——星盟、先行者(甚至还可能有虫族)的加入，玩家击杀它们也可以得分。不过可不要以为它们都是菜，第三方势力也是有BOSS的，每个BOSS都


■玩家击杀BOSS获得积分。





有自己的名字和故事。在游戏一开始玩家占领第一个基地后就可以去挑战 BOSS，击杀 BOSS 可以获得更多的分数。

征召套件

征召套件（Requisition System Pack）是本作新引入的系统，玩家在完成 4V4 竞技场模式（《光环》传统对战模式）以及 12V12 的战区模式后可以获得奖励点数，这些奖励点数可以用来兑换卡牌，这些卡牌内容包括了武器、盔甲样式、刺杀动作、涂装以及加成道具等项目。例如，玩家在战区模式中可以使用兑换来的武器卡牌，即可获得对应的武器，其中不仅有标配的武器，也有各种大威力的武器。



▲消耗能量点兑换武器的界面。



▲卡牌有数量限制，这张SAW（班用自动武器）的卡牌还有3张可用。

当玩家在进行 4V4 竞技场模式的时候，是无法使用具有攻击或防御加成的卡牌，仅可以使用不影响竞技模式平衡的卡牌。而当玩家在进行 12V12 的战区模式时，系统则会通过卡牌等级（REQ Level）和能量点（Energy）来平衡游戏。卡牌等级可以通过攻占据点、达到一定分数来提高，最高有 9 个等级；而能量点则是通过玩家击杀敌人或者其他队友的良好表现来提升，最多有 9 个能量点，能量点上限不能高于当前最高卡牌等级。例如玩家目前卡牌等级为 5，则能量点最高累计到 5，之后除非提升卡牌等级，否则不能继续获得能量点。。当玩家处在自己基地或者敌方三个基地里都有 Requisition Station（征用站），玩家可以利用它消耗能量点来购买武器、载具等项目，此外当玩家死后重生时也可以消耗能量点获得武器及载具。每个武器和载具都会消耗不同的能量值，如狙击步枪需要消耗 5 点能量点，而先行者战斗机 Phaeton 则需要 7 点。

卡牌分为两种，一种是能够无限使用的，这些都是一般的武器，如 AR 突击步枪、BR 战斗步枪或者 DMR 神射手步枪等；而另一种就是有数量限制的武器，如火箭筒等重型武器。类似于《泰坦天降》，这种卡牌都是一次性使用且仅能用于战区模式的。如果玩家手里该武器的卡牌为零，则无法兑换该武器。343 Industries 会持续更新征召套件系统的奖励道具。

此外，征召套件还可以通过内购获得——这不是微软的圈钱行为，343 Industries 主管 Josh Holmes 确认所有的内购收益都将用于光环冠军联赛的奖金池，这种取之于玩家用之于玩家的策略值得其他厂商借鉴。

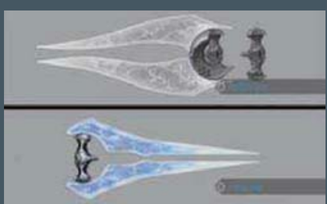
地图与武器

343 Industries 认为目前大多数 FPS 对战游戏的收费 DLC（尤其是地图套件）导致了玩家群体的分裂以及资源利用率不高的问题，于是 343 Industries 决定：所有的 DLC 地图免费！也就是说除去首发的 20 多张对战地图（其中有 6 张是战区模式的地图），到明年 7 月以前还会有 15 张地图与玩家见面（其中也有 6 张是战区模式的地图），不得不说是广大玩家的福音。

此外，本作多人模式中有一项解锁项目是传奇武器，可以将一些《光环》系列各种知名人士的武器带入战区模式使用，比如有着 Kelly–087 独特涂装的 M45D 霰弹枪，或者印有 Linda–058 独特涂装的 SRS99D 狙击步枪等等。目前尚不排除会有诸如士官长独特涂装的 AR 突击步枪或者黑叔叔 Johnson 独特涂装的斯巴达镭射出现的可能，不过试想一下当玩家拿着这些武器击杀敌人时，该是多么酷炫的事情！


▲Kelly–087的M45D霰弹枪，涂装上的兔子代表了Kelly惊人的速度，而中间扳机处还印有“Remember Reach”（勿忘致远星）的标志，可见致远星一战对Kelly影响之深。


▲Linda独狼涂装的SRS99D狙击步枪。


▲神风烈士用的“先知克星”（Prophet's Bane）能量剑。

限定版内容

目前《光环 5 守护者》的数字版已经可以在 Xbox Store 预购，分为普通版和限定版。其中普通版售价 60 美元，而限定版售价 100 美元。不管预定哪个版本玩家都会获得一个用于多人游戏里战区模式的武器和武器涂装。除了这两个版本之外，微软还公布了售价 250 美元的收藏版，下面就让我们看看这些版本附带了哪些东西。

限定版内容：

- 14 套用于战区模式的征召套件卡牌（若是购买普通版的玩家则需单独付费）
- 《光环：致远星的陨落》系列动画片（仅限在线观看）



■限定版内容物。

- 独特的斯巴达风格的铁盒包装
- 蓝队和 Osiris 小队各自成员的档案资料
- 14 天金会员兑换码
- 由 Metal Earth 出品的先行者守护者模型
- Locke 的绝密手令

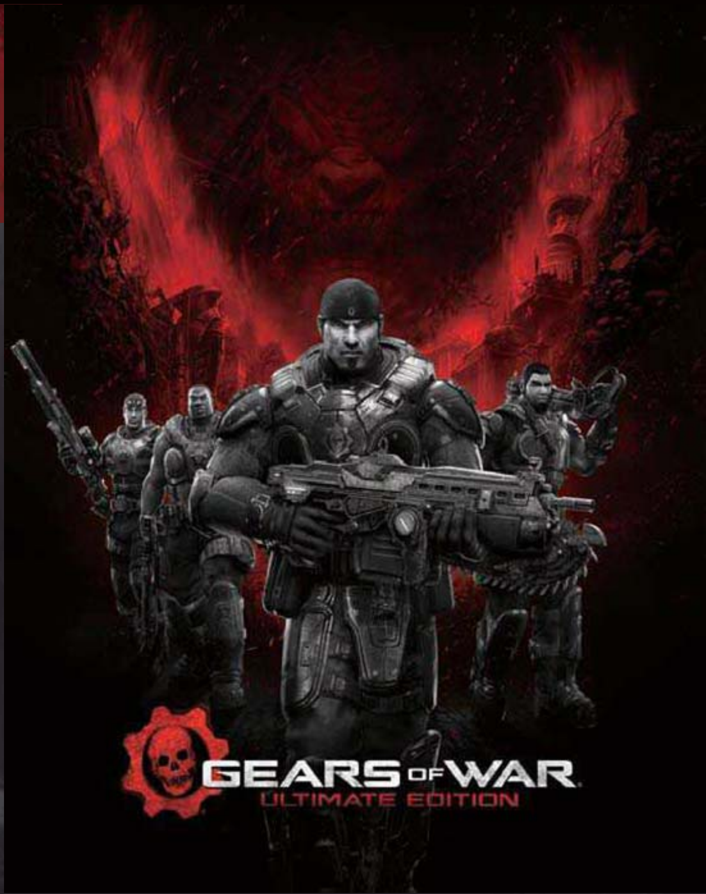
收藏版除了包含限定版的所有内容外，还有以下内容：

- 收藏版的游戏是数字版下载码，而限定版是光盘版游戏
- 士官长和洛克的纪念雕像

今年以来一直传闻不断的《战争机器》重制版终于在E3展上正式公布！和传闻不同的是，这个名为《战争机器 终极版》的新作并非是将系列3部作品打包进行HD，而是系列初代的重制版。游戏不仅将原版画质完全翻新，而且吸收了后续作品的精髓，让这部十年前的经典作品以全新姿态与玩家再见面！

战争机器 终极版	Microsoft	动作射击
XOne Gears of War: Ultimate Edition		美版
2015年8月25日 售价为39.99美元	本地1~2人，在线2~8人	对应年龄：17岁以上


终极版



终极版的卖点

・完全重制的1080p游戏画质
・支持杜比环绕7.1
・收录原PC版增加的90分钟战役内容
・与原版独立的1250点成就
・新增画廊和电子漫画
・多人模式大幅强化：细节调整、每秒60帧、专用服务器、技术等级配对、新游戏模式（TDM、山丘之王3代版、2对2处决等）
・19张多人模式地图，包含所有DLC以及原PC版独占内容
・17个来自3代的多人模式角色可供解锁
・改善操作：多种按键配置，加入竞标赛配置，针对Xbox One手柄的优化，多项来自3代的设定（标记系统、战术地图、灵敏度调节等）
・附带《战争机器4》BETA版测试资格


原版

令人赞叹的画面进化

虽然本作只重制了系列初代，但所有人在看到实际画面后都会觉得十分厚道，其原因就在于这并非是用新引擎把游戏简单地表现出来，而是将游戏画面完全重制了。事实上系列初代距离今天已经差不多十年了，而本作的画面让人看过之后依然有惊艳的感觉。官方还特意公布了一批对比图，其中的差距让人有沧海桑田之感。


终极版


原版

不光是游戏画面，就连游戏中的过场也被重制，很多剧情交代画面的运镜和分镜都有所调整，让过场更具冲击力。原作发售时限于技术力，角色的脸部表情只能用动画的形式来表现，而在本作中人物的脸部表情将会以最新的面部捕捉技术重新制作。不得不说，微软游戏的重制版就是良心。

©2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

真正的完全重制


原版

本作由已改名为 The Coalition 的原 Black Tusk 工作室开发，《战争机器 4》也正在由其开发。The Coalition 这个名字出自于“《战争机器》系列”中的维安政府联盟(Coalition of Ordered Governments)。

本作并非只是简单的将画面强化，而是将游戏完全拆分，在保留游戏核心的基础上，集系列作品之大成，最后以机能远胜 X360 的 Xbox One 重新演绎。不仅如此，The Coalition 连世界观设定、角色背景等等都进行了再审定，从而确保和 4 代及其今后的作品相吻合。(不过制作人已表示，初代的剧情不会有任何变化。)

我们不禁要问，如此大费周章地重制一款十年前的作品是否有意义？制作组表示，因为《战争机器 4》需要等到 2016 年末才能上市，时隔 3 代已经有相当长的时间。为了让系列死忠安心，同时也是向没有体验过系列作品的玩家展示游戏魅力，因此他们选择让系列首作重生。


终极版


终极版

原PC版独有内容

本作收录了原 PC 版增加的 90 分钟战役内容，这个部分对于主机玩家来说比较陌生。在原作第 4 章众人从马库斯的家中坐车脱出后，后面有一只巨型怪兽紧追不舍，之后就转到了众人登上火车的场景。而在 PC 版中则追加了一章内容，讲述一场血战之后众人打倒了这只怪兽。如今主机玩家也可以体验这个章节了。

而《战争机器 终极版》也将在 PC 上登场，PC 版将支持 4K 分辨率，并对应 DirectX 12 标准。这是微软为 Windows 10 准备的又一杀手级游戏。

新生的多人模式部分

《战争机器》发售之时，很多主机玩家还不习惯联机对战，最终《战争机器》让他们领略了 Xbox LIVE 的魅力。但以今天的眼光来看，《战争机器》的多人模式存在不少问题。The Coalition 决心做出不输于当今任何一款动作射击游戏的多人模式，为此它广泛征求了系列死忠的意见。

早在 E3 展开始之前，本作就已经邀请了大量玩家来参加内测，并针对意见进行了修改。如今在 E3 展以及 Xbox LIVE 上提供了多人模式 DEMO 已经是修改后的版本。游戏加入了大量 3 代之后才有的全新系统，并将摇杆灵敏度由原版的 3 种程度改为 30 种程度。模式方面加入了之前没有的山丘之王、团队死斗，还根据玩家的意见追加了纳许霰弹枪 2 对 2 处决模式。此外本作不仅有专用的对战服务器，还将支持局域网联机，未来的 4 代也将支持局域网联机。


终极版

DEMO体验感受

本作在 E3 展上提供了试玩，另外微软也对部分玩家发放了测试码。目前我们能玩到的 DEMO 全部是游戏的多人模式部分。本作的多人模式能在稳定的 60 帧下进行，一上手就让人感到了无与伦比的流畅度。而游戏的光影效果也远胜原版，护甲上的反光以及环境物件的贴图都令人赞叹。而游戏原本就很夸张的暴力演出得到了进一步的渲染，看起来十分带感。

多人模式的细节调整十分直观。对战部分依然是 4 对 4，不过加入了很多后续作品中大受好评的模式。尽管是首次用 Xbox One 手柄游玩《战争机器》，但操作起来丝毫不会有生疏的感觉。值得一提的是游戏加入了 3 代的武器切换系统，即玩家在进行奔跑、掩体移动等动作时可以预先用十字键切换武器，这样在动作完成后角色就会自动切换到该武器。

武器方面的变化也很明显，例如大杀器榴弹的弹数减少，纳许霰弹枪在中距离的受伤力下降等等。此外包括各个地图的武器分布、重生时间等等全部都有细调，绝对能让老鸟有耳目一新的感受。玩过 DEMO 之后我们可以断言，TPS 之王又回来了！【文：稀饭】

Xbox One 向下兼容服务详解

在本届 E3 展上，微软为全球 Xbox 用户带来了一项极为体贴的服务，那就是 Xbox One 向下兼容。利用这项服务，玩家将可以把自己的 X360 游戏放到 Xbox One 上运行。如此佛心的服务，想必也会让玩家产生不少疑问，为此我们从微软方面详细咨询了该项服务的种种细节，下面就为大家介绍一下。

文 纱迦　美编 小瑟

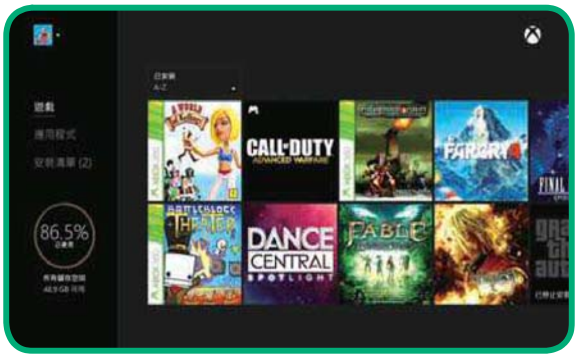


如何使用

Xbox One 向下兼容服务是完全免费的。玩家无需为自己拥有的 X360 游戏多掏一分钱，即可让它们在 Xbox One 上运行。

如果是光盘游戏，玩家只要把游戏光盘放入 Xbox One 进行完全安装，之后就可以愉快地进行游戏。当然，在游戏时光盘仍需保留于光驱之中，就和 X360 一样。

如果是数字游戏，只要玩家购买过，那么它就会自动出现 My games & apps（我的游戏以及应用程式）的 Ready to Install（准备好下载）列表之中。买过的 DLC 同样可以免费获得。不过注意，在 Xbox One 上不能购买 X360 游戏。





对应游戏

这项服务预计会在 2015 年秋天推出，届时会有超过 100 款游戏支持这一功能。此外微软保证将以每月数以百计的速度增加对应的游戏数量。但是要想让 X360 游戏在 Xbox One 上运行，需要经过游戏发行商的许可。出于某种考虑（譬如准备单独发卖高清重制版），发行商可能会拒绝部分游戏支持这一服务。

如果你此前加入了 Xbox One 系统预览计划，那么现在你就可以体验到这一服务。目前已有 21 款游戏支持这一服务，名单如下：

中文名	英文名
小米人的王国	A Kingdom for Keflings
小米人的世界	A World of Keflings
外星原人 HD	Alien Hominid HD
班卓熊大冒险	Banjo Kazooie
班卓熊大冒险 2	Banjo–Tooie
战斗砖块剧场	BattleBlock Theater
防御阵型	Defense Grid
几何战争 进化	Geometry Wars Evolved
旋转泡泡球 HD	Hexic HD
推进之力重制版	Jetpac Refuelled
凯蜜欧传说	Kameo
质量效应	Mass Effect
N+	N+
完美黑暗	Perfect Dark
完美黑暗 零	Perfect Dark Zero
超级肉肉哥	Super Meat Boy
玩具兵团	Toy Soldiers
玩具兵团 冷战	Toy Soldiers: Cold War
宝贝万岁	Viva Piñata
宝贝万岁 天堂危机	Viva Piñata: Trouble in Paradise
祖玛	Zuma

功能说明

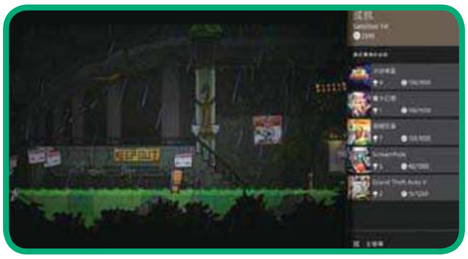
在 Xbox One 上玩游 X360 游戏时，只要同时按下 VIEW 和 MENU 键，你熟悉的 X360 导航菜单就会出现。不过相比 X360，这个菜单简化了很多。

在 Xbox One 上玩游 X360 游戏时，玩家可以用到众多 Xbox One 才有的功能，包括截图、录像、分享，以及最新的 Windows 10 推流等等。

玩家可以通过云端，将自己 X360 游戏的存档继承过来。同时这项操作是可逆的，你也可以倒回 X360 继续游戏。成就方面也是完全继承的，不会多出一份来。

在 Xbox One 上玩游 X360 游戏时，玩家可以正常使用游戏的联机功能。比如你的好友在玩 X360 版，而你在 Xbox One 上玩，你们一样可以联机！（但同一个游戏的 X360 版和真正的 Xbox One 版之间不能联机。）







A Kingdom for Keflings | A World of Keflings | Alien Hominid | Banjo Kazooie | Banjo Tooie | BattleBlock Theater



Defense Grid | Geometry Wars Evolved | Hexic HD | Jetpac Refuelled | Kameo | Mass Effect



N+ | Perfect Dark | Perfect Dark Zero | Super Meat Boy | Toy Soldiers | Toy Soldiers Cold War



Viva Piñata | Viva Piñata: Trouble in Paradise | Zuma

这就是目前已可在 Xbox One 上游玩的 21 款游戏的封面。不过目前仅限数字版，在接下来的时间里微软将不断更新游戏名单。

问题和注意

从目前开放的游戏来看，这项功能还存在一些小问题，也有一些需要注意的地方。微软目前也认识到了这些情况，相信在下一个系统版本到来之时就可以解决了。

1. 在 Xbox One 上玩过 X360 游戏后，游戏存档需要在玩家完全关闭这款游戏后才能上传。同时上传存档需要一定时间，如果打完之后立刻关掉 Xbox One 而改换 X360，有可能出现存档未能及时上传的情况。





2. 目前的预览版服务已支持玩家用 Xbox One 和 X360 上的好友联机，但条件是玩家所用的账号已加入预览计划且已购买了这款游戏。

3. 用 Xbox One 游玩 X360 游戏时，如果玩家中途使用了全屏模式的 App，或是打开了另一款游戏，游戏进度有可能丢失。

4. 游戏原本就存在的问题，不会因为 Xbox One 机能变强而得到修复。另有部分游戏在 Xbox One 上会出现新的小问题。

这才是1亿美元的真身

Xbox One精英无线手柄评测



2013年，微软曾经透露说开发Xbox One手柄的费用高达1亿美元。尽管Xbox One手柄的确不俗，但1亿美元这个天文数字还是有点夸张。结果在本届E3展上，微软终于公布了价值1亿美元的手柄的真身，那就是Xbox One精英无线手柄！

文 纱迦　美编 心の永恒

精英卖点总览

1.可以切换两种操作模式。
2.两种十字键、3种摇杆，磁性拆装。
3.左右扳机可以设定响应力度。
4.可拆装的4个自定义按钮，255种按键配置。
5.3.5mm耳机插口。
6.兼容Windows 10系统。
7.独特软塑料工艺外款，防滑防褪色。
8.全新设计的手柄布局，重新调整各个按键的键程和手感。
9.售价为149.99美元，今年秋天发售。亚版2015年内上市。



12个易拆装的配件



Xbox One精英无线手柄（以下简称精英手柄）附赠12个可拆卸的配件，分别是两种十字键、3对摇杆、4个自定义按钮。全部配件均采用磁性设计，只要简单地贴上去就可以直接使用，不仅拆装十分方便，而且使用时绝对无需担心滑落。

两种十字键：传统和进化



精英手柄附有两种十字键，一种是传统的4方向D-PAD，另一种是重新设计的圆盘D-PAD。两者均可提供精确的指令输入，但各有所长。传统D-PAD适合单一方向键的准确输入，圆盘D-PAD适合多个方向键的快速输入。简单地说，正常情况下传统D-PAD已经适合绝大部分游戏，而圆盘D-PAD则是为格斗等需要快速输入复杂指令的游戏类型所打造的。无论哪种十字键，其按下去的力回馈都比现有手柄更加强烈。

完全不同的3种摇杆



精英手柄提供了 3 种共 6 个摇杆供玩家选择。从外形来看，这 3 种摇杆的区别在于摇杆的高度，其中最高和最低的摇杆头是凹下去的，而中等高度的摇杆头采用了俗称的蘑菇头造型。其中的两种高度有别于普通手柄，在我们实际试玩的过程中体会到了前所未有的感受。

除了外形之外，精英手柄的摇杆还有很多进化之处。首先摇杆的底座与普通手柄完全不同，推动摇杆时反弹力道更加强烈，有一种略微受阻的感觉。这个设计更加适合玩家微调方向，可以把推摇杆的力度分得更加精细。在玩射击游戏使用狙击枪时会有特别明显的感受，既能快速地大幅移动视角，又可以在开镜后精准地瞄准目标的头部。

另一个改进点是按下摇杆所需的力度也大幅降低了，对于经常玩主视角射击游戏的玩家而言，用精英手柄的话按下左摇杆奔跑的操作可以节省不少力气。



更加顺手的LB/RB

在最早的 Xbox One 手柄中，LB/RB 的面积相较 X360 手柄有明显扩大，但只有左右边缘才是有效感应范围，使得不少玩家都不习惯。于是这个设定在后来推出的手柄中都被修正了，整个 LB/RB 键都可以按下去，但靠内侧的部分按起来还是有点怪。而在精英手柄上很明显 LB/RB 的设计被再次修正了，整个按键无论哪个部分按起来都顺手无比，你可以用任意方式来按这两个键。

可调节键程的LT/RT



在精英手柄的背面你会看到，电池仓的左右两侧各有一个绿色的开关，这个开关用来调节 LT/RT 的键程。想必不少玩家对于要求连续快速按下左右扳机的设定都会十分困扰，有了键程调整开关之后这个问题就不复存在了。举个例子，在玩射击游戏时，玩家用霰弹枪时可以把键程调短，从而实现快速连按射击。而在使用冲锋枪、突击步枪时则可以加深键程，体验一撸到底的快感。而且 LT/RT 还可以分别调整键程，这样就更方便了，相信不少玩家都会把用于瞄准的 LT 键程调短吧。

独创性的背部自定义按键

精英手柄背部的 4 根金属条似的东西，就是精英手柄最大胆、最具独创性的自定义按键。这 4 个自定义按键被命名为 P1、P2、P3、P4，可以拆装，可以对位调换，同样采用磁性连接。这 4 个自定义按键可以分别对应 X、Y、A、B 这 4 个按键，从而实现很多普通手柄难以完成的组合动作。这 4 个按键的灵敏感极高，无需费很大力气即可按下。

可能有玩家会说，从图上来看似乎这 4 个按键比较容易误按？从我们的试玩情况来看这个担心是多余的，大家可以用现在的手柄模拟一下。然而这并不是重点，重点是有精英手柄有两种操作模式，其切换的按键就在手柄正面 VIEW 键和 MENU 键的下方，是一个左右拨动的开关。当模式设定为 1 时，背面的自定义按键是关闭的，设定为 2 时才会打开，所以完全不用担心误按。

试玩感受

在 E3 现场我们用这个手柄试玩了包括《战争机器 终极版》在内的大量新作，其效果真是没得说。除了上述的种种优点外，整个手柄都针对人体工学进行全方位的优化，只要玩上 3 分钟就会立刻感受到进化的舒适感。背面的自定义按键由于是新加的，还需要一点时间来适应。另外就是手柄比普通版要重。

要说这个手柄的最大缺点，恐怕还应该是高昂的售价。150 美元的价格平均等于 3 个普通手柄，尽管能用于 Windows 10，也还是觉得略贵。正如微软所说，这个精英手柄是为精英玩家打造的。就个人而言，如果能再加入连发按键功能，那么它的价值就会从略贵变为超值了！ 【文：稀饭】



E3 SONY
地平线守护者的未知海域
——索尼展台秀

今年索尼的发布会异常精彩，不过这种精彩是体现在了对于未来的期盼上，而在触手可及的层面上，今年索尼展台就显得和发布会有点类似，亮点突出，但是其余地方则显得有点过于平缓。整个展台最吸引人的地方绝对是独占大作三连发的观影场地，《地平线》、《最后的守护者》和《未知海域 4 贼途末路》三款备受索系玩家关注的作品，只需要排一次队伍就可以完整观看三场封闭演示，而且内容都极为精彩，简直令人无法拒绝。



■索尼的展区中央有着丰富的游戏阵容。



■多年后《最后的守护者》终于再度登场，吸引了无数玩家慕名前来。







■《未知海域4 贼途末路》的封闭演示比发布会上的版本还要精彩十倍。



■这可不是一个雕塑摆件，而是正儿八经的COSPLAY，移动时需要工作人员专门看护，实在是不容易。



■《撕纸小邮差 扩展版》无论是COSPLAY还是试玩台上的小摆件都非常用心。





■路遇奎爷，冒着被QTE处决的风险拍了一张正面照！



■《使命召唤 黑色行动Ⅲ》以PS4为主平台，在索尼展台自然也得有个专门的展区。

与此同时，现场当中还有《星球大战 战斗前线》和《宿命》的大型DLC“掠夺者之王”的试玩区域，同样人气十足，备受关注的墨菲斯甚至需要玩家用APP预约之后才能给予试玩，也是一种人气的证明。除此之外的区域，则被大量的独立游戏，和《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》、《瑞奇与叮当 重制版》还有《活至黎明》这一类同样是重头的作品占据。与此同时，大量的专业COSPLAY和吉祥物也成为了这个区域的一大特色，非常地抓眼球。

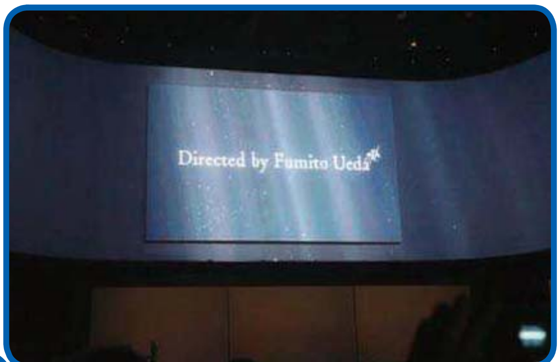
文 伽蓝 美编 小瑟

情怀的胜利
——E3 2015索尼发布会亲历



神坑终有重填日

索尼发布会是15日发布会中最后的一场，由于今年各大厂商的展前发布会都相当出色，特别是作为索尼主要竞争对手的微软打出了多张王牌，因此索尼的发布会让人格外的期待。与近年的E3一样，索尼发布会的举办地点依然为洛杉矶纪念体育竞技场，在发布会正式开始前的一个小时，索尼在会场外的空地举办了媒体派对，在火辣女DJ主打的音乐伴随下，各国媒体可以免费领取饮料以及食物，十分贴心。正式进入会场后，可以看到会场内熟悉的配置，180度环绕大屏配上与去年如出一辙，有留意近年E3的朋友会有强烈的亲切感。随着开场时间的临近，场内可以说是座无虚席，我们也在自己的努力下找到了观赏效果极佳的前排位置。





■《最后守护者》在开场就引爆了全场的气氛。

正式开场后，作为传统的游戏混剪开场使场内观众沸腾了起来，随后SCEA总裁Shawn Layden进场，这位仁兄可能意识到去年自己介绍Sony业务时无比的冷场，上场就表示要为大家带来一个让大家久等的游戏，而这款游戏正是公布已久却一直沉寂的《最后的守护者》，在演示中白衣少年与大鹫进行了许多的互动，完成了一个个的谜题，除此之外，演示中还用一段惊险的死里逃生让玩家切身感受少年与食人大鹫之间的感情，而在演示的最后打出了2016年的字样，这也说明了玩家多年的等待终于迎来了一个尽头，会后制作人上田文人也在采访中表示强烈的玩家反响让他安心，相信最后的成品一定不会让各位玩家失望。

第一方强劲演示



■《地平线 期待黎明》首秀可以称得上完美。



■《未知海域4 贼途末路》效果惊人。

在众人还未从《最后的守护者》中缓过神来时，吉田修平就随即登场，在简单的寒暄后，他为大家介绍了另一款PS4独占新作，那就是由制作“《杀戮地带》系列”的GUERRILLA工作室开发的原创新作《地平线 期待黎明》，关于本作的一些信息在年初曾经被泄漏，但是除了寥寥数张艺术设定图外就没有任何具体的情报。《地平线 期待黎明》采用了一个比较特别的世界观，讲述了人类曾经在地球上建立了高度的文明，但出于某种原因人类文明湮灭，世界也变成了一片荒凉，如今主宰世界的是一些类似机械恐龙的生物，而人类只能使用像弓箭这样较为落后的武器进行狩猎。游戏的整体风格相当有趣，这些机械恐龙充满了科技元素，但却拥有了动物一样的行为习性，虽说主角手持的武器是冷兵器，但却有不亚于枪械射击的手感，而且还能够发射带电箭矢，甚至能发射将庞大的机械恐龙拉倒的钢索，这一切糅合后却丝毫不显得突兀，从演示过后现场发出的热烈掌声可以看出大家对于本作的期待。

除了《地平线 期待黎明》外，发布会上索尼将极佳的宣传位置留给了第一方大力支持的独立游戏《无人天空》，制作人在演示中首先进行了一场太空飞行战斗，随后他表示这款游戏的核心在于探索其他未知的星球，而游戏中一共有数以百亿计的星球可供玩家探索，就连制作团队也不知道星球的环境，而每当玩家找到一颗星球，可以进行信息上传将其记录在案。虽然这些说法看起来很美，但这款索尼大力扶持的游戏似乎没有得到预期的反响，整场演示中观众反应平淡，而且游戏玩法没有什么过人之处，从星球数目如此之多也能推断不过是随机生成。

相比《无人天空》，由《小小大星球》制作组Media Molecule带来的《Dreams》显得有意思得多，这款游戏以梦境作为主题，由于梦境本来就是虚幻的，因此很适合开展天马行空的创造，利用游戏的制作功能，玩家可以制作出不同的内容，在演示中就出现了很多风牛马不相及的游戏内容连接在一起，可以预料这将是又一款强调创作和分享的游戏。

第一方游戏阵容中最重头的毫无疑问是在发布会最后登场的《未知海域4 贼途末路》，本作在进行演示时还发生了一个十分有趣的意外，那就是不知手柄是没有电，还是演示的Demo出现了BUG，第一次演示开始时制作人竟然无法控制角色移动，直到Demo重启才解决了这一问题，不过这也从侧面说明了本作是货真价实的实机演示。在演示中顽皮狗为我们展示了游戏的各个方面，从演示看来战斗系统与系列作品十分相似，但在一些细节上得到了增强，而后半段的汽车追逐演示让人留下了深刻的印象，因为在追逐的过程中玩家可以选择多条行进的路径，而且周围景观也不尽相同，可以看出制作组的用心，这也让人愈发期待本作的降临。

怀旧的力量

在观看本届E3的发布会后，网上有玩家将微软和索尼的发布会如此比喻道 :“这是一场斗地主的较量，微软出了4个2以为稳赢，没想到索尼抛出了2个王……”这个比喻虽然通俗，但却十分在理，微软在发布会上以《古墓丽影 崛起》、《战争机器4》、《光环5》、《极限竞速6》等游戏作为主打，许多玩家也认为这一届E3索尼难以抵挡如此强劲的独占内容，但索尼此次明显是有备而来。



■真・重制版降临，不知此前的原汁原味版各位还会否支持呢？



■念念不忘，必有回响。

自2005年E3放出那段动人的PS3《最终幻想Ⅶ》重制动画后，老玩家对于《最终幻想Ⅶ》重制的呼声就一直没有减退过，然而此前《最终幻想Ⅶ》“原汁原味”移植到PS4的消息让玩家这一梦想一度磨灭，但这一次《最终幻想Ⅶ》的真・重制版真的来了！发布会上《最终幻想Ⅶ》重制版以一段CG登场，虽然开始时大多数玩家都对这段视频感到迷惘，但当巴雷特的右手出现时大家已经心知肚明，待克劳德的大剑最终出现

时，全场爆发出雷鸣般的掌声，从最后的字幕中我们可以得知本作将会是PS4的限时独占作品，因此本作仍然让索尼赢得了一点优势。虽说游戏的重制一事被确认，但在发布会后官方公布的情报中得知，本作仅仅是被提上了日程，而并非已经开始制作，因此期待本作的玩家相信还需要等上很长的一段时间，毕竟，它是Square Enix。


■墨菲斯计划的未来仍然一片光明。

要说笔者的游戏生涯目前仍然有什么遗憾的话，那么就只有《莎木》那未竟的故事让我久久难忘，随着时间的流逝，铃木裕也从世嘉离职，我一度以为这将会成为一生的遗憾，然而在现场当樱花飘落音乐响起时，周围的老美仍然未知何事，而我几乎是全场第一个发出欢呼的人，因为这一切都太熟悉了。这一次的索尼发布会上，铃木裕毫无征兆地携《莎木Ⅲ》登场，阐述了自己一直以来将《莎木》故事讲完的心愿，并宣布本作开始在Kickstarter众筹平台开始众筹，目标是200万美元，而截止到发布会结束，短短一个小时内这个目标就完成了超过25%，如今200万美元的目标早已达成，衷心希望铃木裕在日后能将完美的《莎木Ⅲ》呈现给玩家。

不得不说，索尼这种大打情怀牌的举动实在让人佩服，就算眼下没有公布任何的具体发售日，哪怕要等上个两三年，但仅仅凭“经典”这两个字，就足以让自己在对抗竞争对手的年末独占阵容时显得毫不逊色，这一切就正如官方的宣传口号一样——Greatness Awaits。



■索尼战略新举措——PlayStation.Vue。

游戏新世代

去年作为宣传重头的“墨菲斯计划”在本届发布会上并没有花费大工夫去再作介绍，只是由安德鲁·豪斯进行了简单理念及开发方向介绍，并向玩家介绍了当前“墨菲斯计划”的发展方向以及一些正在开发的游戏，但可以看出索尼对于“墨菲斯计划”还是充满了信心。随后安德鲁·豪斯介绍了PS4的全新业务“PlayStation.Vue”，这个功能可以让玩家使PS4化身网络电视，收看诸如CBS、CNN、FOX等电视台的实时转播，可以看出这是PS4攻占玩家客厅的又一重大举措，但对于大多数国内的玩家来说，这个功能还是稍显鸡肋。

第三方众星捧月

就玩家的日常游戏而言，第三方游戏实际上才是最重要的构成部分，而索尼在发布会上展示了自己为玩家争取PS4独占内容的努力。《杀手47》新作用一段特工47号的杀戮集锦登场，这也是该作在本届E3上首次露面，预定本作的PS4玩家除了可以参加本作的Beta试玩外，在游戏发售后还将提供6个独占的契约任务。《街头霸王Ⅴ》早前就已经被官方确认为PS4独占，而游戏除了放出巴迪以及嘉米两名新角色外，还宣布玩家可以在7月23日参加本作的Beta测试。《宿命》的全新资料片“The Taken King”以及《刺客信条枭雄》也宣布将有独占的游戏内容。《最终幻想 世界》是全场惟一一个日式风格浓厚的游戏，本作将首先登陆PS4并在日后登陆PSV。虽然眼下《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》马上就将发售，但在发布会上本作又再公布了PS4独占任务“稻草人的噩梦”，使得PS4版更加具有竞争力。此前微软发布会的常客《使命召唤 黑色行动Ⅲ》缺席微软发布会，在索尼发布会登场也是意料中事，本作公开了合作模式以及多人模式的演示，在演示过后索尼电脑娱乐总裁安德鲁·豪斯宣布PS4玩家可以进行Beta试玩，并且后续所有DLC都将在PS4上先行，这意味着Xbox平台COD DLC先行推出的长时间垄断局面被打破。今年是星球大战年，因此各大厂商都纷纷推出星战题材的游戏，《迪士尼无限3.0》以及《星球大战 战斗前线》都在会上有所登场，而《迪士尼无限3.0》还将由PS4独占的玩具捆绑版本。



■索尼终获《使命召唤》DLC限时独占。


■《街头霸王Ⅴ》素质极高。

由此可见，PS4如今获得了强大的第三方支持，特别是《使命召唤 黑色行动Ⅲ》的DLC先行更是拥有巨大的象征意义，从侧面说明了PS4装机量的领先以及良好的发展势头，也为PS4用户打下了一支强心针。



HORIZON ZERO DAWN™

地平线 期待黎明		SCE	动作
PS4	Horizon Zero Dawn		美版
	预定2016年	人数未定	对应年龄：未定
	售价未定		

文 宇宙人 美编 NINA

《地平线 期待黎明》是这次SCE发布会上首次正式公布原创新作，本作由开发“《杀戮地带》系列”的工作室Guerrilla Games开发，类型将会是一款开放世界的动作游戏，对于习惯了开发主视角射击游戏的Guerrilla Games来说本作或许是个不小的挑战。下面带大家一起看看这部近未来狩猎游戏的真面目吧。

文明衰退、自然复苏的世界观



在本作宣传片中一开始向我们展示了这样的一幅景象——热闹繁华、灯火璀璨的现代化都市仿佛在一夜之间失去了色彩，地球变得黯淡无光。但随后，残垣败壁很快就披上了绿色，废墟中重新焕发出新的生机。曾经的高楼大厦已经破败不堪，顽强的生命却使之染上了新的色彩。本作正是这样的世界观——人类曾经拥有高度先进的文明，然而如今文明已经失落了一千年，主宰大自然的已经不再是人类，而是呈现着各种动物姿态的机械兽。它们的身上有着很多非常先进的“史前”科技，而人类只能使用一些较为原始的武器与之对抗——比如弓箭、长矛等。

目前公开的图片和影像中向我们展示都是草原或者森林之类，有着浓厚自然风貌的场景，但是从这些场景中可以看到很多残垣败壁的影子，昭示着这些地方都曾经是繁华都市的一部分。原始的大自然与高科技的机械生物，两种截然有着截然反差的事物结合，构成了本作的主要基调。

游戏的主角是一位名为 Aloy Stalking 的少女，她是游戏中某一个部落的流浪者，精通狩猎机械的技术。而关于她的身世有着很多秘密，为了查明这些秘密，Aloy 踏上了她的旅程。



▶从机械兽的视角可以一览整个地区的风景，地理环境中依稀可以看到昔日繁华都市的废墟。

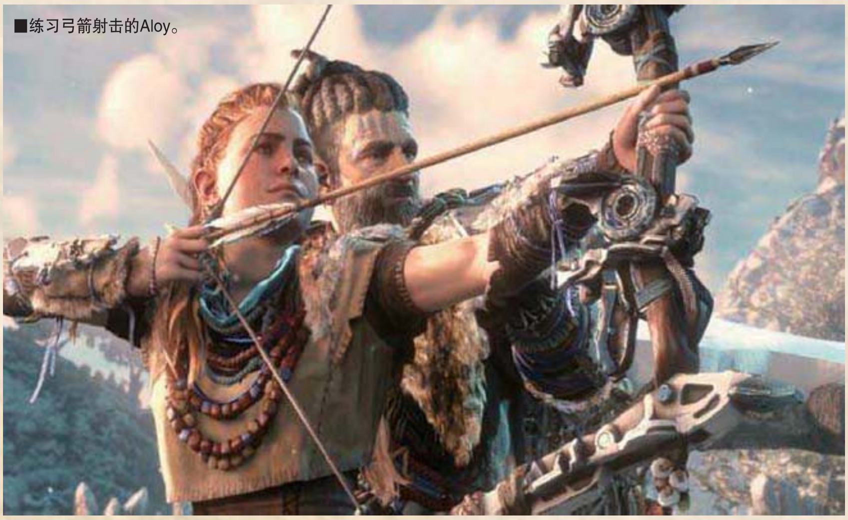




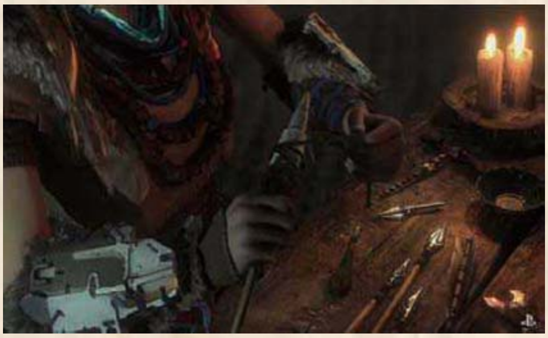


▲山峦地带的夸张建筑群，建筑中升起的炊烟传达出人类生活的气息，似乎除了村落之外还存在规模较大城邦地区。

◀人类则回归到古老的木质房屋，用着原始的武器过着简朴的生活。



■练习弓箭射击的Aloy。





■女主角Aloy亲手制作箭头，结合本作存在素材要素这一点，看来刷素材造武器也不可避免？

大型的机械生物

与各种动物形态的大型敌人战斗恐怕是本作给人印象最深刻的地方，已公开的视频和图片中可以窥探到好几种敌人。

首先是体型较二足恐龙型“侦察者”（Watcher），它们头部有相当先进的侦察仪器，可以探测到藏在草丛中的玩家，并且之后会响警报呼唤同伴的行为。另外一种小型的是鹿型的敌人，这种敌人的背部有装着绿色液体的瓶子，演示视频中它们是 Aloy 主要狩猎的目标，从习性上可以推断它们的攻击性较小，遭到攻击之后会成群结队地逃跑。

视频中出现最出彩的莫过于体格类似“恐暴龙”的大型恐龙敌人 Thunderjaw（直译为“闪电颚”后文暂且把这敌人称为“恐暴龙”吧），而且影像中还演示了一场完整的战斗过程，它身上搭载了各种炮弹发射装置，攻击之前可以看到蓝色的瞄准线，可以破坏场景中的岩石掩体。除此



▶二足恐龙形态的侦察者，头部探测仪连躲在障碍物中的玩家都能发现。



▲打倒了恐暴龙之后，暴风使者紧接着出现，狩猎它们恐怕会有一定难度吧。



□"恐暴龙"外形的大型机械兽Thunderjaw。

之外还会使用冲撞、甩尾等招式，相信这些动作对猎人们来说都非常熟悉吧。

另外，还有比参天大树还要高的长颈鹿型，以及演示的最后出现的飞鹰型敌人"暴风使者"（Stormbringer）等等，相信本作的敌人数量会相当丰富。



◀Aloy杀死了"侦察者"之后，大家可以留意画面中会出现"search watcher"的提示，看来本作也有类似MH的挖素材系统。

科技与原始结合的武器

从目前已知的情报中可以知道，Aloy 能使用的武器主要有矛和弓箭，还有绳子发射器三种。其中作为主武器的弓箭，Aloy 可以自由切换带各种效果的箭头，使出多变的战术。

演示中我们可以看到弓箭使用了三种箭头，分别为电力箭头（Electric Arrow）、穿甲弹箭头（Armor Piercing Arrow）、爆破箭头（Explosive Arrow）。电力箭头配合滑铲动作可以攻击到恐暴龙身体底下的装置（推测为发电机之类的），让其产生漏电麻痹。随后，Aloy 趁机换上了穿甲弹箭头，仅一发就成功将恐暴龙背部的炮台打了下来。除了触发漏电之外，Aloy 还可以使用绳索投射机（Rope Caster），将敌人拘束起来并将其拖倒在地。最后使用的爆破箭头则是最后用来一发将恐暴龙打倒的强力箭头。

除了身上的武器之外，破坏了敌人特定的部位之后，还能将其捡起来作为武器使用。比如恐暴龙背部打落可获得的光碟发射器（Disc Launcher）就是大杀伤力武器。普通弓箭无法伤到分毫的表面装甲在光碟发射器面前如同纸片一般脆弱。



▶从这个界面推断，至少还有一半以上的武器尚未公开。



▶与拥有各种先进科技的机械动物相比，人类只能使用最原始的武器抵抗。

丰富的作战方式

虽说游戏是首次公开，但是从视频中我们已经可以看到游戏的战斗系统完成度已经相当高了。这里就根据视频为大家分析、一探本作的战斗系统的大致情况吧。



□从右下角数字可以看到，武器的弹药数量是并非无限的。如何用有限的资源配合简洁有效的方式完成狩猎，或许就是本作战斗的核心。

首先是潜入系统，一开始遭遇侦察者的时候，Aloy 潜伏在草丛里面，虽说被敌人发现了，但还是赶在其通知同伴之前将其一击杀死。其次就是界面中并没有 Aloy 的血槽，取而代之的是遭到攻击的时候，画面的四周会变成红色，过一段时间后恢复，这个设定跟现在主流的射击游戏一样。

另外说一下笔者的个人感觉，本作的战斗所强调的是应该寻找敌人的弱点部位，并以最简单有效的攻击手段将其放倒。相较于其他要求抓住尽可能多的攻击机会不断给敌人施以攻击直到其倒下的游戏有很大的区别。视频中 Aloy 并没对敌人进行过多的射击，而是通过各种方法攻击敌人身上的弱点，使之造成硬直，或者抢夺武器将对反的弱点暴露出来，最后一箭，一刺，击倒，干脆利落！

虽说本作能看到很多 MH 的影子，但是否会成为欧美的 MH 还无法下定论，毕竟主角并不是自定义角色，说不定也会像《巫师》那样强调剧情的叙述，而且本作是否存在联机要素也是不得而知。不过，"狩猎"+"沙箱"，这两个元素恐怕是很多猎人一直以来梦寐以求的体验，而这种体验或许很快就能在本作中得以如愿以偿。因此本作哪怕是全新的 IP，也有足够的理由让我们期待。



德雷克传奇的最新章

《未知海域》系列”最新作《未知海域 4 贼途末路》自发布以来就广受玩家期待，然而原定于今年年末发售的本作却因故延期到明年春季发售，使得不少玩家失望不已。然而冲着顽皮狗那精益求精的制作态度和“顽皮狗出品，必属佳品”的永恒定律，更长时间的等待只会意味着更加高的游戏素质。顽皮狗也在近期的 E3 上公布了本作的最新影像，随着影像和情报的进一步增多，本作的游玩部分与剧情的更多细节也被展现给了玩家，就让我们来看看顽皮狗这回又会给玩家带来怎样的冒险之旅吧。

文 三日月　美编 心の永恒





未知海域4 贼途末路	SCE	动作冒险
PS4	Uncharted 4: A Thief's End	美版
	2016年内 / 人数未定	对应年龄：17岁以上
	售价未定	

全新的开端，还是传奇的结束？



在最新的演示中，那位在系列前作中，时常和主角内森·德雷克斗嘴，亦师亦父的苏利已经确定在本作回归并继续与内森并肩作战。而根据官方公布的图片也可以看出，系列女主角伊莲娜也会在本作登场。

在三代的结局后，内森和伊莲娜最后终于走到了一起并结为夫妻，多次的出生入死也使得德雷克更加向往着平静且安定的普通人生活。然而本应死去的亲哥哥山姆 (Sam) 的出现，使得德雷克再一次踏上了危机四伏的冒险之旅，而在这段冒险之旅 中，德雷克也慢慢发现了，这种刺激的冒险可能才是自己真正想要的。一边是和亲哥哥一起出生入死的冒险之旅，另一边是和伊莲娜以及苏利的平静生活，德雷克应该如何抉择？

值得一提的是，Sam 的配音是玩家熟悉的 Troy Baker，其演出功力想必能为本作增色不少。而由于遭遇的不同，Sam 的行事风格比德雷克更加暴力和直接，截然不同的两兄弟久别重逢并肩作战，此过程中的冲突也成为本作剧情的看点之一。

©2007–2015 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 4 A Thief' s End

下一个目的地：马达加斯加

本作的故事发生在一个位于马达加斯加的虚拟殖民地“Libertalia”，“Libertalia”是 17 世纪一本叫《A General History of the Pyrates》的书中一个由海盗建立的殖民地，而德雷克需要帮助他的亲哥哥 Sam 在这个地方追寻臭名昭著的海盗头子 Henry Avery（亨利・埃弗里）的宝藏。当然，反派会在一路上尽全力阻止他们。本作的反派为寻宝猎人 Rafe 和南非军阀 Nadine，后者的雇佣兵将会是德雷克等人冒险路上的最大敌人。虽然流程的大部分会发生在马达加斯加，然而顽皮狗还是保证本作的游戏流程将是一次横贯全球的大冒险。







科普：亨利・埃弗里

亨利・埃弗里是 17 世纪的一名海盗。他原本从事黑奴买卖的工作，后来在一次水手叛乱中被推举为船长并成为一名海盗。成为船长后，埃弗里在加勒比海一带与其他海盗结成联盟。1695 年，埃弗里与其他海盗袭击了莫卧儿王朝（印度过去的皇族之一）的船只，并夺去了巨额财宝。在印度的施压下，英国对埃弗里展开了追捕，并最终在爱尔兰海域把亨利・埃弗里的手下一举歼灭。然而亨利・埃弗里本人和那些财宝却不翼而飞，根据传说，亨利在那艘船上不光抢夺了财宝，还抢夺了船上一名印度公主的心，两人结婚并利用金钱和人脉在马达加斯加建立了一个王国并安享晚年。作为少数几个最后能幸免于难的海盗，亨利・埃弗里无疑是海盗史上的“成功人士”之一。







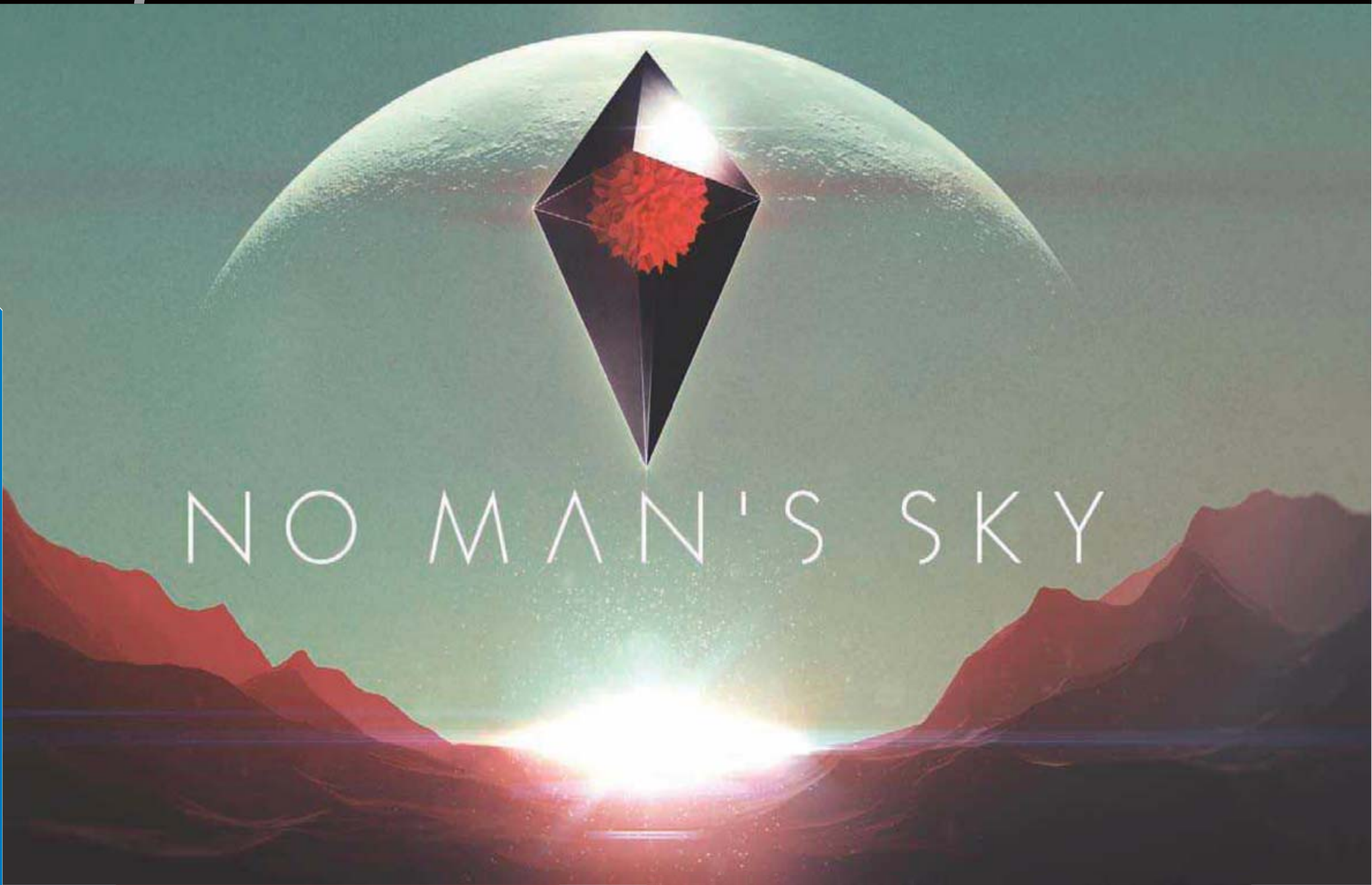


更强的细节描写

早在今年年初，顽皮狗就发布了本作的第一段实机演示，然而那段演示并没有给人太大的惊喜。虽然素质颇高，但显然不能满足那些早已被顽皮狗“宠坏”的玩家。而在这次的 E3 上，顽皮狗公布了一段截然不同的实机演示，而在这段演示中，更加出色的细节描写和场景刻画再次让玩家感受到了本作的过人之处。

在开端的市场枪战中，由于爆炸四散的水果、被子弹打穿的米袋、被子弹击碎的瓷砖，以上种种都凸显出本作的物理引擎相对前作有了明显的改善。而在接下来的演示中，德雷克和苏利一路驾车往下驶去，一路上的碰撞和泥土飞溅的效果更是让人印象深刻。而最令人惊讶的是，城市内部结构的复杂程度相当惊人，根据玩家路线选择的不同，流程也会随之发生变化。顽皮狗表示，本作将会增加相应的驾驶和探索部分，而攻略线路的不同将会在本作的流程中随处可见，这种规模的探索在系列中还是首次出现。虽然本作不可能摇身一变变成一个沙箱游戏，但无疑让本作更加让人期待。



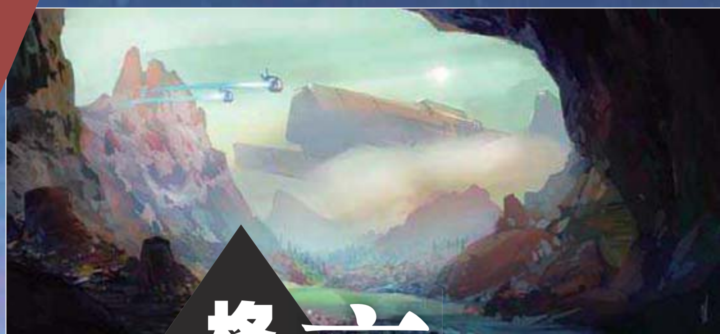


无人天空		Hello Games	动作冒险
PS4	No Man’s Sky		美版
	发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价未定		

玩家的天空 无边的宇宙

2013 年 VGX 大会上，独立制作组 Hello Games 发布了一段令人惊叹的游戏预告片。影像中，玩家驾驶宇宙飞船穿梭于星河之间，虽然整段预告片没有任何游戏的实际内容，却还是凭借游戏独有的艺术风格，以及看上去所存在的无限可能而获得了极大赞誉。2014 年，索尼与 Hello Games 展开了合作，确保了《无人天空》这款游戏在主机平台上的独占。同年 E3，展出更多内容的本作，造成了极大轰动，一举夺得当年 E3 展会最佳独立游戏大奖。此后，游戏的关注度得到了巨大提升，索尼也将之定位上升到了重要独占游戏级别，更在 2014 年末的 PSX 展会上极力推广。今年 E3,《无人天空》俨然已经成为了索尼的一张王牌，在猛料频频的发布会上，为其专门留出了展示时间。展会之后，我们也终于逐渐对这一款曾经让我们摸不着头脑的游戏有了一定的了解，同时也更加感受到本作存在的那种独特的魅力。

文 胖小笛儿 美编 NINA



格调 高

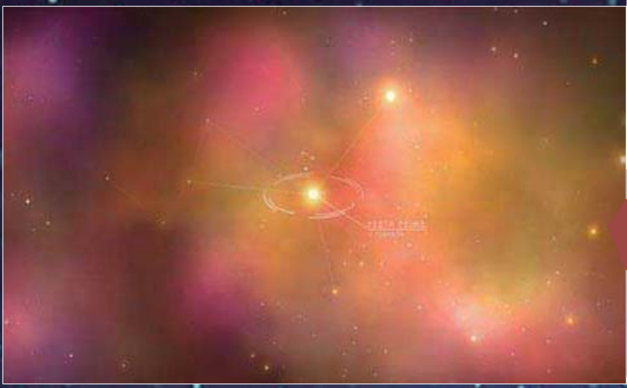
游戏在 2013 年首次公布时，只有一段没有实际内容的概念视频，却获得了业内的种种赞誉之声。要知道，虽然已经公布了两年，游戏的实际内容也是在今年 E3 才有了详细信息。这期间《无人天空》能够获得如此之多的关注，完全要归功于游戏本身和宣传片的高格调，对玩家群体产生的吸引。

游戏画面虽然称不上华丽，但是在艳丽的色彩表现下,《无人天空》也产生了自己独有的气质。浩瀚的宇宙之中，玩家驾驶宇宙飞船驶过，无形之中就会被璀璨的星球所产生的奇妙美景所吸引。在这种耀眼的美丽过后，还不断地在《无人天空》的宇宙中，发现各种各样的美景。这无数奇幻的美丽景观，让人不禁产生一种即使就这么看看景色也好的冲动。

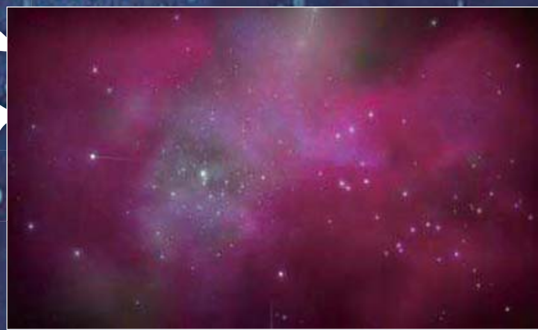
http://www.no-mans-sky.com/

制作过程中Hello Games还专程邀请了自己极为喜爱的电子摇滚乐队65daysofstatic来为游戏创作音乐，以使游戏的独特风格可以得到更好的表现。于是，当游戏的宣传片中响起65daysofstatic那一阵阵如潮水版灌入脑海的吉他声后，《无人天空》彻底将玩家带进游戏中所展现出的瑰丽宇宙。渺小的飞机，在宇宙中飞驰而过，玩家将会沉浸在这场神奇的旅行之中。这种感觉，就像亲身参与进了诺兰导演的《星际穿越》之中，那种让人头皮发麻的震撼，就是属于《无人天空》的超高逼格。





场景大



▶就算每一秒钟发现一颗星球，也需要5850亿年的时间才能全部发现他们。

作为开放世界的沙箱游戏，《无人天空》的地图很大，大到一个令人无法想象的地步。即使你挑剔这种以宇宙为背景的沙盒，缺少细节且内容重复，它的辽阔还是会让这些挑剔变得苍白无力。在今年E3公布的影像中，我们看到玩家通过空间纽带从一个星球传送到另外一个星球，竟然行驶了200多光年的距离。要知道，这个距离虽然是通过空间传送实现的，可是只要你愿意的话，这片星空是可以通过正常移动来探索的。即使玩家驾驶的飞机在游戏中有着不可思议的速度，200光年的距离也不是说一说就能达到的。而且这也只是展示视频中两个星球的距离，《无人天空》的宇宙究竟有多大，可能连制作组也说不出来，因为也许世界上根本没有如此巨大的计量单位。

更令人惊讶的是，此前Hello Games的工作人员曾经在索尼的博客上透露游戏中，将会存在18,446,744,073,709,551,616颗潜在星球，而这些星球全部都可以进行登录探索。游戏中的星球全部通过编程随机生成，制作组创造出足够的素材，然后计算机会将这些素材混合后编入每一颗星球之中。这些随机生成的星球，即使对于制作人也充满了新奇，因为他们无法完全记得这些星球上都存在些什么。所以在探索的过程中，非但不会出现一些劣质沙箱带来的恼人的重复感，反而还会不停的为玩家带来新奇的探索乐趣。

最初开发过程中，星球被设定为完全随机生成，但是随机性过大导致了很多地图根本不适合游玩,。于是，制作组设定了一些简单的规则，控制星球生成的随机性，让创造不再显得杂乱，同时又保持了之前不可预测的效果。最后的测试阶段，开发团队使用程序，对生成的星球照片并反馈给团队调试。借由这种技术的帮助，只有十多人的Hello Games完成了理论上需要百人巨大团队的游戏规模。



内容全

游戏内容全，说的不仅仅是《无人天空》宇宙的辽阔和那令人咋舌的星球数量，而是宇宙中和星球上众多的细节。先讲宇宙中，游戏内的星球根据环境不同，有的会带有卫星，有的周围甚至存在星球环。而当玩家驾驶飞船航行的途中还会遇到在宇宙划过的巨大陨石，散落在宇宙中的星际尘埃，当这些细节展现在玩家眼前时，我们看到的简直就像是一部真实宇宙的纪录片。

降落在星球内部后，游戏的细节将再一次为我们带来震撼。这些看似没什么区别的星球上，却各自有其独立的生态环境和迥异的动植物种群。展出视频上，制作人登陆的星球上，黄色的草丛和红色的树木在色彩上形成了强烈的对比，让这颗星球显得欣欣向荣。之后还会在星球的水源中发现鱼类的存在，从水中走出的时候，画面中隐约还出现了没有进化完全的两栖类生物，再深入陆地后还会哺乳动物的身影。这些还只是游戏中一颗星球的小小发现，在早些时间公布的宣传片中，制作组展示过游戏中星球环境的多样性。有的星球被郁郁葱葱的森林覆盖，有的则荒芜一片只有只有漫天风沙，有些适宜生存的星球物种已经进化出了各种形态，有的在冰天雪地中寂寥无声。除了气候，星球的地貌还会有众多不同，平原、丘陵、峡谷、山脉、海洋甚至还有洞穴，这些内容都会让星球产生区别。同时，玩家在星球上对一些地点做出的改变也将会一直保留，其他后来的玩家抵达后，将会看到被你影响过的星球模样。



■荒芜的环境有一种美国西部的感觉。



■遥望相邻星球时，景观的震撼力十足。

亿万光年的探索 穿越星际的战斗

Hello Games 虽然已经用《无人天空》那段气质独特的宣传片，获得了全球玩家的期待，可是游戏毕竟是游戏，怎么玩一直是玩家们心中的一大疑问。今年 E3，Hello Games 终于通过游戏演示让我们对游戏有了深入的了解。而看到这些新情报后，《无人天空》变得更加具有魅力，它将有可能成为比肩《我的世界》的又一款神奇游戏。

本届 E3，制作人肖恩・默里对游戏的主题进行了详细介绍，游戏中玩家将出现在宇宙中的荒凉地带，以到达达宇宙中心为目标，这会是一个需要“智慧、想象力和合作精神”的任务。玩家会在宇宙空间探索，不断发现新的星球。《无人深空》是一部需要时刻在线的游戏，所以一旦一个天体被发现，它的位置将会被其他人所知，发现的过程同样也成为分享的过程。



▲飞船控制台的雷达，会显示身边的地图信息。

飞行模式

游戏中各式各样的宇宙飞船是玩家对游戏进行探索的主要工具，飞船除了使用正常速度飞行外，通过对应操作可以对速度进行极大地提升。当演示中制作人开始提速后，飞船以极快的速度进行了星系间的移动。而一些更远的地方，会需要用到飞船的空间传送功能，如果你手中有一个星球的坐标，那么确定后就可以直接通过虫洞来到那个被标记过的地点。

战斗部分

游戏中玩家拥有两种主要行动模式，驾驶宇宙飞船和徒步探索两种，这两种模式都会有对应的特色战斗。飞船的战斗会主要发生在宇宙之中，玩家会遇到其他的玩家，或者一些大型的空间站。各种原因都可能成为战斗的导火索。飞船的战斗风格，看上去有一些《星球大战》的影子，飞船所使用的都是类似《星战》电影的激光武器。配合飞船灵活的操控性和不同的船体性能，让本作的战斗看上去极为出色。





▲虽然这只是食草恐龙，不过游戏中厉害的家伙可是还有很多。

徒步时战斗会以传统 FPS 来呈现，玩家使用手中的枪械战斗。不过关于这一部分现在信息并不全面，我们只能确定枪械会有弹药限制，而且可以对绝大多数生物和建筑物造成伤害，展示中制作人还是用枪械破坏了一台小型机器人。至于详细的战斗表现，还有待更多情报公布。不过，可以推测到的是，星球上凶猛的大型生物，也应该少不了要与玩家进行一番激烈的战斗。



收集要素

2014 年的 PSX 展会上，游戏制作人曾经半开玩笑的说，因为是以宇宙为背景的沙箱游戏，《无人天空》的收集要素将会多得让人难以想象，而游戏的白金难度也绝对可以算得上严苛。即使目前游戏看上去操作难度不高，面对可能关联整个宇宙的收集要素，游戏的白金之路势必会困

◀“每一颗星球都会被单独标识，相当于一个随机的种子，星球上的所有事物，包括杂草，树木，鲜花和生物等都是依据这个随机的种子而生成的。开发者会记下这个星球种子，再回头对内容进行调整。确定星球的内容后，作为游戏中的搜集要素，它们就这样静静的在星球上等待着玩家前去揭开。

难重重。

现在看来，游戏的搜集要素应该会集中在星球和生物两种上。首先，当玩家进入到一个已经有人进入的星球时，系统会显示发现这里的玩家ID。不过鉴于游戏中星球的数量，相信第一个发现全新星球的玩家将会有为星球命名的权利。另一方面，演示视频中，制作人在登陆星球前开启了类似声纳的探测系统判定了星球上是否存在搜集要素。在登陆之后，当探索的声纳对一条鱼进行扫描后，系统出现了扫描记录完成的提示，这种对新物种的探索也会是游戏的其中一项搜集要素。

资源争夺

游戏中的资源会用于建立太空站，宇宙航行消耗，及玩家交易等多种渠道。虽然目前没有什么详细的说明，不过展示中还是可以看出，玩家通过使用手枪可以破坏场景可以获得资源。游戏中也会围绕这些资源产生争夺，宣传片中玩家取得资源后，星球内就出现了大型机器人来进行驱逐。相信一些宇宙战斗的发生，也会和资源的争夺有关。

除了从他人那里掠夺之外，找到宇宙中那些没有被人发现的资源，才是最佳的致富道路。寻觅到资源后，玩家还可以围绕资源点周边进行建设，独享丰富的资源。



多人模式

游戏公布至今，关于游戏究竟应该侧重于多人模式，还是单人探索，制作组也一度摇摆不定。就目前看来，《无人天空》还是将重点放在了对宇宙的探索部分。不过多人模式依旧会在游戏为玩家带来更多的乐趣。



展示影像中，我们的飞船在开始阶段，遇到了其他在线玩家发起的宇宙空战，此时制作人表示可以选择和他们一同开始作战，或者继续自己的探索。而这种随机性质的多人模式也会在游戏中施行，玩家可以和路上遇到的其他人一起相伴冒险。或者干脆参与进其他人的战斗中去，这种可选择性较强的多人模式，应该可以很好的处理联网状态下，多人模式对玩家独立娱乐的影响。为了避免玩家在初期游戏中感到孤独，新玩家都会出现于同一个星系之中。在接下来的时间里，玩家们之间会发生相遇、战斗、贸易、开矿、探索等等互动。制作人表示，他们也不知道人们最终会团结、独行还是会发生斗争，这正是让他们兴奋的地方，游戏的进行就像是一个庞大的实验。分析目前的信息，存在众多多人互动要素可能需要游戏保持联机状态运行，如此一来多人模式的平衡性将成为决定游戏成败的关键。

结语

《无人天空》会通过它的独特让玩家获得最精彩的冒险之旅，奇妙的星空设定也能一圆玩家的太空梦。作为一款非主流的类型游戏，它的存在再次证明了游戏性才是玩家在乎的根本。要说本作今年惟一的遗憾，就是依旧没有公布发售日期。希望Hello Games可以在开发中取得更大的进步，让玩家们进入游戏后，能真正感受到探索《无人天空》的乐趣，而不是像众多看上去创意不错的游戏一样，最终只是沦为看上去不错。



文 秋沙雨 美编 小瑟

Dreams	SCE	动作
PS4 Dreams		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价：未定		



创意与创造一直是 Media Molecule 游戏作品的中心思想，让玩家更大限度发挥它们的想象力来丰富游戏内容，来给游戏带来更多的创意与乐趣。在今年 E3 里，Media Molecule 就带着他们的新作《Dreams》出现在了玩家们面前。

Media Molecule 过去曾制作过“《小小大星球》系列”、《小小大赛车》等“游戏 3.0”概念的创意作品，与这些作品一样，《Dreams》也将成为“游戏 3.0”概念作品的一员。《Dreams》是以“梦”为主题来进行创作的，人的梦境多种多样，不会受到画面或者题材的限制，只有想不到，没有梦不到。也正因为如此，《Dreams》在游戏题材以及创造时的限制要远远比 Media Molecule 的其他作品小很多。目前 Media Molecule 只公布了一段预告视频和 E3 发布会上的一段现场演示，详细情形还得等待日后制作组的更多消息公开。

在索尼 E3 发布会的现场，制作人员为玩家们演示了使用 PS4 手柄的体感功能来如何从无到有来“创造”出一位钢琴家的过程，为这位被创造出来的钢琴家注入灵魂之后，他就能够自由活动了。在草原之上，被创造出来的钢琴家熟练地弹奏着优雅的曲目，美轮美奂。









在宣传影像里，我们还可以看到《Dreams》所蕴含的各种可能性。玩家既可以创造一个冰天雪地的动物世界，看着北极熊一家在雪地里翻滚，让小北极熊在大北极熊的怀里卖萌。

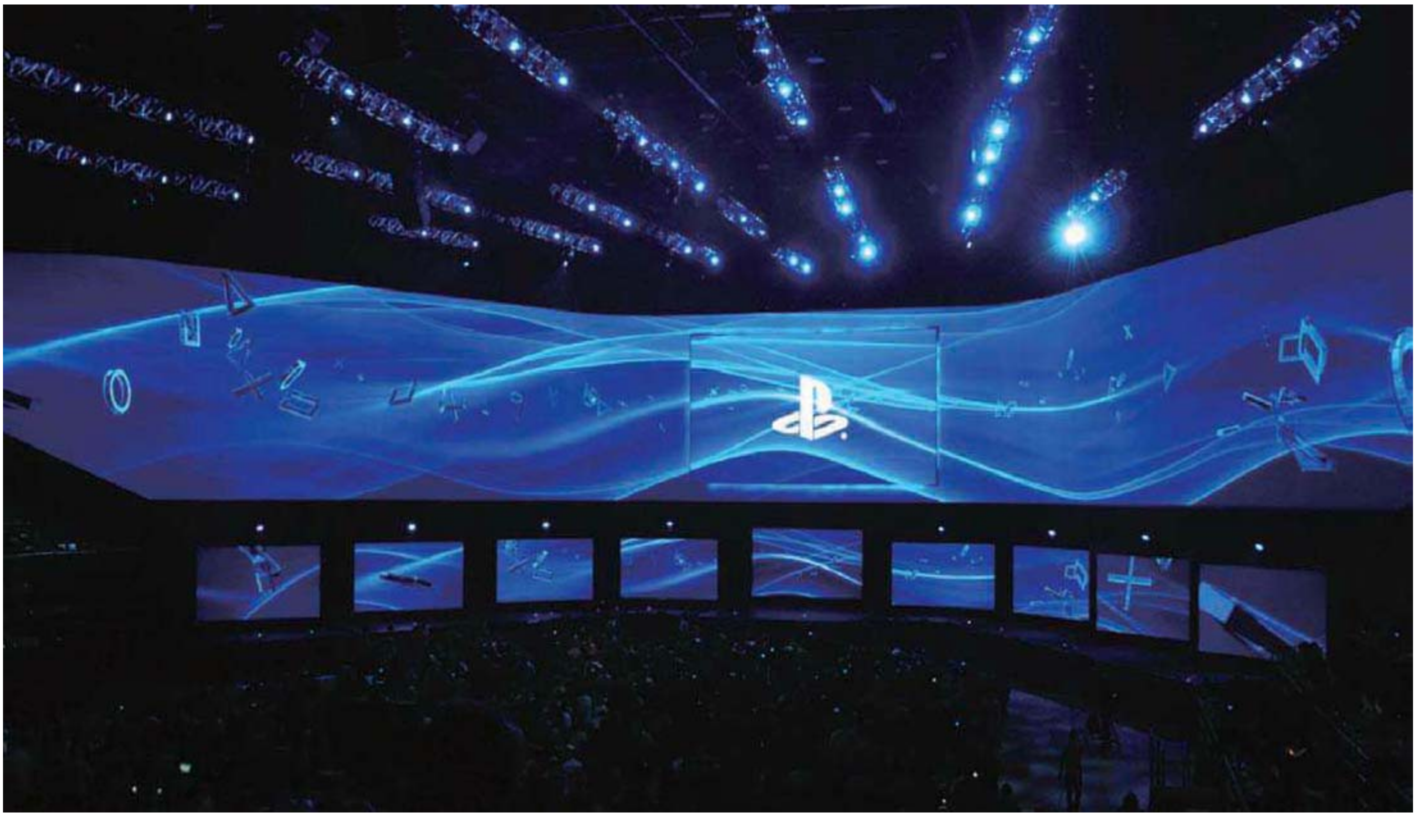


喜欢 SF 世界的玩家还能将游戏制作成科幻背景的 SF 飞行射击游戏，不同于之前演示的优雅或温馨，SF 飞行射击的节奏快得令人眼花缭乱。



又或者，将陪伴着玩家们同年的可爱娃娃设定成一个战斗里爆表的丧尸杀手，哪怕身在丧尸群中也能立于不败之地。

E3 索尼看点解析



三大杀器：画大饼、卖情怀



从开场时《最后守护者》的"意外"亮相，到中场《最终幻想7重制版》拨云见日后引爆全场，对于玩家而言这份情怀已经极具分量，不过索尼并不就此满足，而是继续搬出了铃木裕和《莎木3》的众筹开发计划。每一年都会被玩家们拿出来翻炒的三大"传说级"作品终于在同一年、同一场发布会上集体亮相，效果十足、情怀满满。虽说当"情怀"开始被各种各样的厂商作为自我宣传和包装的手段后，我们已经很难判断这到底还是不是一个赞美之词，但不得不说索尼今年的这份情怀实在是卖得漂亮，哪怕实质性的内容少得可怜，却毫无疑问成功吸引了全世界的目光。很多时候，玩家需要的正是一个美丽的梦与期待。



淡化硬件：缺乏亮点还是蓄势待发？

今年E3，索尼留给自家硬件的时间并不多。既没有鼓吹PS4的销量，也没有新硬件公开，至于早就被欧美市场遗忘的PSV，干脆也就在过场串烧的影像里一闪而过。

PS4在全球范围内都有着不错的销量，并领先于两个对手，之所以没被摆上台面，一方面索尼清楚玩家和媒体们早已厌倦了单调的数字堆砌和自吹自擂，另一方面，或许目前的销售成绩也并不值得过分夸耀。降低功耗、扩大容量、改进工艺的新版PS4由于没有明显的进化，也并未在发布会上被提及，而是过后才略为低调地公开。稳扎稳打以游戏阵容来巩固和推进PS4的成长，无疑是索尼今年的主要基调。

新料不断：更加务实的墨菲斯计划



在去年发布会上出尽风头的VR设备“墨菲斯计划”今年则显得“冷静”许多，不过这并不代表索尼没有新的干货。比起去年E3或是TGS，墨菲斯在硬件外观上并没有太大的变化，不过比起之前大多为技术性演示的试玩，这一次已经有更多较为成熟的游戏作品供玩家体验。

其中完成度最高的是《RIGS Mechanized Combat League》，游戏以主视角形式结合了射击与动作的玩法，借助于墨菲斯的浸入式体验，眼中所见视角会跟随玩家的动作发生改变，转动头部就能够控制视野变化，武器瞄准亦是如此，虚拟现实的结合颇为到位。当然，角色的移动、跳跃、射击等动作还是需要通过手柄来完成。游戏采用的是3V3的抢塔式玩法，在互相对抗的同时，只要操纵角色跳入指定地点的圆环中即可得分。总体而言，虽然本作的画面表现、游戏玩法和整体规模都只能算是小品级别，不过已经能够较为完整地展现出墨菲斯在游戏中的具体应用。经过一年的时间，索尼在墨菲斯的游戏阵容上已经取得了不少进展，而延迟、眩晕、轻微发热等硬件上的问题，还需要进一步优化。

值得一提的是，虽然在发布会上没有公布，不过SEGA本次为墨菲斯带来了一款《初音未来》的技术演示DEMO，玩家可以身临其境般观看初音的现场演出，并用ヲタ艺为她应援助威。虽说并不能像《歌姬计划》那样亲自游玩，不过这样的尝试不正是今后游戏开发的基石么？



一场美梦：扎根灵魂深处的文艺范儿

说到文艺范，索尼几乎是所有厂商里最会玩的“城里人”，《小小大星球》制作组Media Molecule用一款《Dreams》把发布会的逼格抬高了一个档次。在这场梦境里，玩家便是造梦者，游戏3.0的创造理念依然是本作的核心，天马行空的想象力在抽象的艺术表现下一步步实现，顺带也为体感、LED灯识别等新的手柄技术披上了文艺的外衣。

机械猎人？来点不一样的狩猎体验



除了三个没什么具体内容的情怀游戏以及自己的招牌门面《未知海域》外，让人印象最为深刻的作品，无疑就是《杀戮地带》开发商Guerrilla Games带来的原创作品《地平线 期待黎明》了。在发布会那段酣畅淋漓的战斗演示过后，大伙儿纷纷表示，这分明就是机械版的《怪物猎人》嘛。



当然这个比喻并不完全准确，虽然以弱小的人类之躯挑战巨大敌人的设定很相似，不过本作则拥有广阔的开放性世界。在这个1000年后文明毁灭的原始星球，无论是密林还是远山，所见之处都能达到。游戏对于场景的描绘十分出色，这一点在之前的《杀戮地带 暗影坠落》里就已经得到体现，Guerrilla Games表示本作正是采用了《杀戮地带 暗影坠落》游戏引擎的修改和升级版，他们花了两年时间加以改进使其足以应付开放性世界。从线性关卡到开放世界、从第一人称射击到第三人称动作游戏，《地平线 期待黎明》让玩家看到了索尼第一方作品的尝试和突破。

游戏的主要战斗方式是使用弓箭进行射击，不过从发布会及小黑屋的演示中可以看出，配合丰富的道具能够衍生出多种多样的打法。由各种金属拼接而成的巨大敌人不仅魄力十足，受到攻击时的各种爆破效果也令人肾上腺素飙升。欧美玩家对于《怪物猎人》这样的游戏并不非常感冒，不过本作的出现说不定能带来一些改变。



客厅之战：国内玩家望洋兴叹

为了与各种机顶盒争夺客厅的主导权，索尼已经为 PS4 加入了丰富的视频业务，而今年的重头戏则是全新的 PlayStation.Vue。比起过去点播类的应用，PlayStation.Vue 更像是一个基于网络的电视频道，玩家可以实时收看 CBS、CNM、FOX 等多家电视台的节目转播，扩充了 PS4 在游戏以外的功能。当然对于国内玩家而言，这些功能再多也不过只是浮云，希望索尼在国行 PS4 主机上也能够与本土内容提供商有更多的合作。

未知海域：每一次亮相时的惊艳

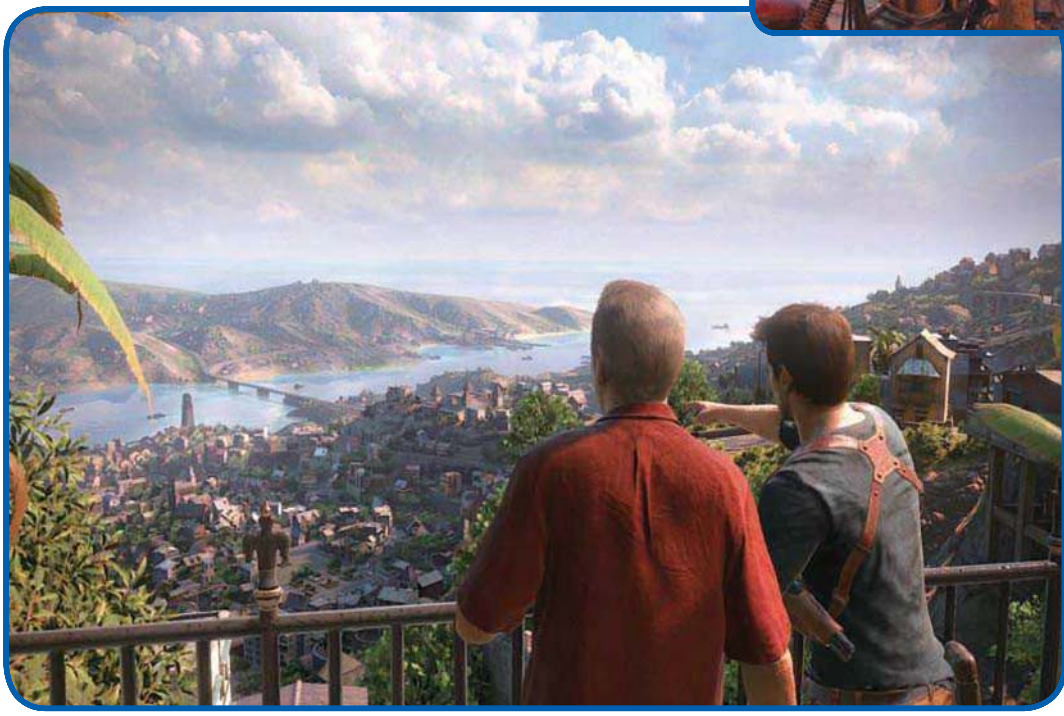
《未知海域 4 贼途末路》的每一次亮相，都必定惊艳全场。发布会上的车辆追逐演示更是尽显顽皮狗将游戏体验和电影化运镜完美融合的深厚功力。而在发布会后的小黑屋演示中，顽皮狗向我们展示了更多游戏的精彩内容。

小黑屋的游戏演示前半段与发布会上完全一样，后续部分德雷克由于钩绳与车辆连接着，因此被车辆不断拖行，在这片泥泞路上德雷克目的就是爬上车辆之上，但期间在左右两边会遭到驾驶摩托车的敌人的攻击，此时德雷克一边单手拉扯着绳索，另一边单手对敌人进行射击。在艰难地爬上车辆后，会在车上继续与敌人周旋，经过一番激战后最终将敌人的车辆夺取。

在夺过敌人的车辆后，此时德雷克的哥哥山姆会骑着摩托车出现，但在这个时候突如其来的装甲车将德雷克连人带车撞了个底朝天，待德雷克从撞击中回过神来后，驾驶室会开始着火，这个时候德雷克只能赶紧向车窗处挪动，但是在离开车舱的过程中，德雷克发现外面有 2 名敌人正在把守，德雷克也只好拔枪对付，而由于德雷克处于翻转状态，这里的视角也是十分特别的翻转状态瞄准。







在装甲车再次出现后，德雷克坐上了山居的摩托车逃生，随后就会进入演示中最精彩的火爆追逐战，各种让人肾上腺迸发的爆炸效果配上大片级别的镜头运用，特别是在一处斜 45 度往左下移动的视角让人目瞪口呆。虽然山姆驾驶的摩托车可以驶进窄路，但是装甲车也利用自身的装甲强行撞墙突入，最后山姆利用自己灵活的特性使装甲车走进了死路，这段精彩的追逐也划上了句号。

在演示的最后，当山姆、德雷克以及苏利回家时，现在已经成为德雷克妻子的艾莲娜居然早已在家等候，她的眼神仿佛诉说着：“说好的退出江湖呢！？”至此整个小黑屋演示就宣告结束。



E3 NINTENDO 第一方独领风骚

——任天堂展台秀

今年舆论对于任天堂的发布会不太有利，无论是玩家还是媒体都纷纷表示其缺乏看点，不过相信对于真正的任系玩家来说，无论是任天堂的发布会还是他们的展台，都充满了看点，因为绝大部分在发布会上公布的作品，玩家们都可以在这里亲身尝试，光是这一点，就令任天堂的展出游戏阵容显得无比地实在而靠谱。在展台的南方，基本上都已经被作为重头大作推出的《星际火狐 零》所占据，同时萌力十足的《毛线耀西》也在这里占据了一席之地。


■大金刚与《天空斯派罗 超级战车》联动仿佛让人看到了业界两大卖玩具王者的强强合作。




■琳琅满目的amiibo预示着任天堂强劲的营收。



■不知不觉，“《马里奥》系列”也和许多玩家们一样步入了而立之年。


■《毛线耀西》的配套amiibo萌力十足，许多女性玩家看到之后都立刻挪不动脚。


■一如既往地，任天堂展区仍然Showgirl众多，而且素质出众。





■《星际火狐 零》是今年任天堂的拳头产品，宣传力度极大。



■树屋试玩这次在现场有着非常多的精彩内容，值得赞赏。





■《塞尔达传说 三角力量英雄》身上有着《四支剑》的影子，也和后者一样乐趣十足。

而在展台的北方，除了展会期间试玩不断的树屋直播舞台，《超级马里奥制造》的大型舞台和圆型的试玩区伴随着“马里奥 30 周年”的标志一同占据了大片区域，留下的地方则被《塞尔达传说 三角力量英雄》和《银河战士 联邦精英》所占据。不过要说这个展台的王道主角，占据了展台中央好一部分空间的 amiibo 绝对是实至名归，不但种类多样，而且其本身的形式也是推陈出新，手办只是最基本的形式，《毛线耀西》主题的毛线娃娃和卡片形式的 amiibo 也纷纷登场，让人感叹不一一买下如何对得起老任的养育之恩啊！

E3 变化抑或守旧？

——E3 2015任天堂数字发布会解读

文 初心者 美编 NINA



印象

在任天堂E3的Digital Event（数字发布会）正式开始之前，任天堂举办了两场“预热”活动。第一场是《任天堂全明星大乱斗》的新DLC网络直面会，第二场则是时隔25年重启的“任天堂世界锦标赛”。它们都被纳入了今年任天堂的E3活动之中。然而只要稍微有关注的玩家，相信都知道其中第一场的直面会内容遭到了泄密，“《街头霸王》系列”隆的新参战和《火焰之纹章 封印之剑》罗伊的回归都因而失去了应有的神秘和惊喜，而且还要等到8月更新的大会模式可谓姗姗来迟。这些使得本届E3任天堂把“大乱斗”算进数字发布会的举动显得有点功亏一篑。相对来说，后者的世界锦标赛倒是相当隆重而有看点，粉丝的热烈回响也证明了这次比赛的回归非常成功。比赛以任天堂平台的最新作和怀旧作品为主，交替上演了一场激动人心的盛事。其中包括了最新发售的TPS游戏《油彩军团》，以及在后来证实是“《银河战士》系列”衍生新作的《Blast Ball》。贯穿任天堂整个E3的主角《马里奥制造》正式定名为《超级马里奥制造》，并安排在了锦标赛的最后一个比赛项目。而在串场时的一段短片中，糸井重里意外地登场，宣布北美玩家怨念已久的初代《地球冒险》美版终于以VC作品的形式正式登陆Wii U，让人不禁联想起这个RPG系列是否也有重启的可能性。作为E3 2015任天堂数字发布会的餐前开胃菜，这两场活动似乎早就飘出了一股浓浓的怀旧气息。

很多人在看完今年的数字发布会之后，都不约而同地表示失望。我认为“平庸”和“诚意不足”可以用来概括这次发布会带给我们的感受。还记得去年静帧动画和真人互博制造的笑料吗？今年的开场则是换成了布偶戏，暗示《星际火狐》的灵感来源于人偶剧《雷鸟神机队》。岩田聪、雷吉和宫本茂的布偶和《超级马里奥制造》一起串场，游戏影像之后紧跟着开发者访谈。这样的形式节奏跟去年如出一辙。如果说去年是恶搞带来了新意，那么今年就是把旧梗用烂了，所以这次发布会始终让人觉得平淡无奇。



阵容



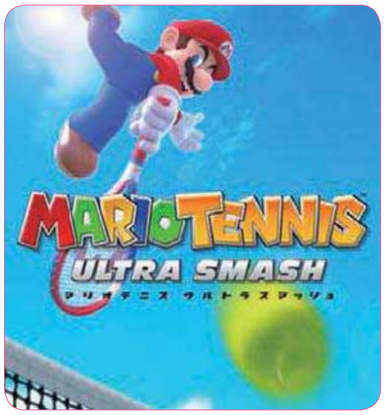
带给我平庸印象的原因，其实更在于本届E3发布会任天堂的游戏阵容薄弱。去年的《油彩军团》作为久违的新品牌引起了持续的关注，而Wii U的《塞尔达传说》新作更是颠覆了系列的既有概念。我们看到的是一个追求创新的公司形象。

反观本场发布会，雷吉的两次发言都在反复强调任天堂今年正在“Transform”，也就是“变化”。然而从发布会上公开的游戏作品来看，我们并没有发现多少变化，反而有着许多吃老本和打情怀牌的作品。《异度之刃X》和《妖怪手表》等作品的美版虽然说也有人关心，但对于E3这种世界级别的场合而言，显然不是最适合拿来专门介绍的作品。因此我们不难发现，这次任天堂E3展的游戏阵容中缺乏重磅新作。况且真正意义上的首次公开的作品，又多少让观众们感到不对味儿。

●数字发布会主要展示的游戏

游戏译名	平台
超级马里奥制造	Wii U
星际火狐 零	Wii U
幻影异闻录#FE	Wii U
动物之森 amiibo节日	Wii U
马里奥网球 究极扣杀	Wii U
毛线耀西	Wii U
马里奥与索尼克 里约奥运会	Wii U/3DS
塞尔达传说 三角力量英雄	3DS
塞尔达无双 海拉尔全明星	3DS
银河战士 联邦精英	3DS
火焰之纹章if	3DS
动物之森 欢乐家装设计师	3DS
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	3DS
妖怪手表	3DS
异度之刃X	Wii U

其中首次正式亮相的作品是：《星际火狐 零》、《动物之森 amiibo节日》、《马里奥网球 究极扣杀》、《塞尔达传说 三角力量英雄》、《马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX》和《银河战士 联邦精英》，而其余的都早就已经公开过，或者临近发售日，又或是在发布会之前的预热、提前释放的情报中出现过。跟去年很大的不同是，3DS游戏的参展比重明显增加了。



经典系列黯然回归



去年E3发布会的结尾插入了由宫本茂客串的一小段《星际火狐》新作的彩蛋。2014年的The Game Awards上，宫本茂也曾经在Wii U《塞尔达传说》新作的演示中透露过新的《星际火狐》将会更早发售。因此这次任天堂选择将Wii U平台的重头新作《星际火狐 零》放在发布会开篇并不让人感到意外。因为之前《猎天使魔女2》就有过火狐的换装，甚至把战斗机小游戏也换成了火狐的战机和准心外观，本作由白金工作室和任天堂合作开发的传言不胫而走。发布会后的树屋直播中宫本茂证实了《星际火狐 零》由任天堂的林悠吾（《塞尔达传说 黄昏公主》关卡策划）和白金的桥本祐介（《猎天使魔女2》导演）担当导演合作开发，但这一点并没有在数字发布会上明言，反而大段地介绍起《星际火狐》的诞生故事，倒是让不少人感到费解。

《星际火狐 零》继承《星际火狐64》的基本玩法，包括了原有的一些关卡，开发组对其进行改造并加入了开发中止的《星际火狐2》中“二足步行”机器人Walker形态等要素。因此怀旧感十足。而作为新作，《星际火狐 零》的设计理念是活用GamePad，在GamePad屏幕将显示驾驶舱主视角。在这种视角下，利用体感操作可以更轻松地瞄准射击。

《星际火狐 零》虽然可以说是宫本茂、白金和不少老玩家长年的愿望，但无论是题材、画面表现力和玩法都让新玩家感觉有些过时。当人们以为本作会以新的姿态重启时，却得知本作的基础建立在既往作品之上。该系列对开辟3D游戏做出了历史贡献，然而新作的突破并不算明显，难以再现当年的辉煌。相信这也是它作为本场发布会的重头显得有些不够魄力的原因。

另一个在展前呼声非常高的经典系列，则是《银河战士》。展前的锦标赛中公开的“3对3射门小游戏”《Blast Ball》，正是3DS新作《银河战士 联邦精英》的一部分，这是为了让不熟悉FPS的人也能轻松上手的训练模式。作为《银河战士》的一个重要分支，“Prime”系列开创了主视角射击的《银河战士》。然而这次的新作却是从Prime系列衍生的分支，人们希望看到的萨姆斯也因为不适合出现在4人联机的玩法中而无缘在本作中和粉丝们见面。更出人意料的是，本作的制作人表示由于需要的周期和资源都难以保证，与其让《银河战士Prime》新作出现在Wii U，还不如早点把计划安排给任天堂下一代主机NX。这无疑是给系列粉丝的热切盼望泼了一盆冷水。



衍生新作与amiibo战线



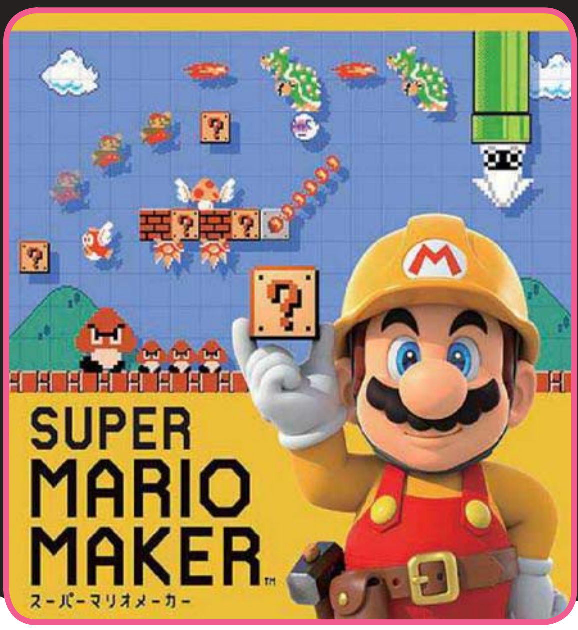
今年数字发布会的另一个看点，是几款人气系列的衍生新作。其中比较值得一提的新作，自然是《塞尔达传说 三角力量英雄》和《动物之森 amiibo 节日》。前者是类似 GBA《塞尔达传说 四支剑》的多人联机游戏，而后者则是以 amiibo 为主的大富翁式派对游戏。

Wii U 的《塞尔达传说》只露了两次脸就被回炉，缺席本届 E3 让许多玩家遗憾的同时，也让人不免猜测任天堂是否还有什么秘密作品。因此青沼英二突然出现的时候观众们都不禁全神贯注。不料公开的却是一款“再利用”素材的衍生作品。如果之前有关注《塞尔达传说 众神的三角力量 2》，那么不难发现《塞尔达传说 三角力量英雄》的强烈既视感。本作重点在于 3 人联机解谜，具体的情报在本期新作栏目会有介绍，这里不作展开。而算上重制作品和这次的新作，步入晚期的 3DS 平台就有了 5 款专属的《塞尔达传说》，称得上是任天堂主机之最。

结合 NFC 的周边玩具 amiibo 在去年 E3 公开，经过了一年时间的发展，足以看出任天堂对这条战线的重视程度之高。改版后的官网为 amiibo 单独开辟了栏目，和各种现行主机平起平坐。每当网络直面会，我们总能看到 amiibo 的新款式和配套的营销手段。鉴于 amiibo 的热销，今年发布会留给这款产品的时间自然也就更长了。

首先出现的是动视的“《天空斯派罗》系列”新作《Skylanders Superchargers》。这款游戏将以一种新式 amiibo 加入库巴和大金刚作为可操纵角色。这种特殊的 amiibo 可以通过底座上的旋钮切换对应任天堂的 amiibo 功能或者是对应《天空斯派罗》。其次则是 Wii U 平台的《动物之森 amiibo 节日》。配合这款游戏，任天堂将推出几款“动森”角色 amiibo。而作用则是类似在《马里奥聚会 10》开启的大富翁模式，amiibo 相当于棋子，每次触碰 GamePad 之后游戏中的角色会投骰子并走格子。由此玩家可以看到动物们的日常事件。而就游戏本体免费、同捆 amiibo 的销售策略来看，脱离了这些 amiibo，本作很可能将无法单独游玩。另一款《动物之森》新作则是之前就公布过的卡片式 amiibo 游戏，家居乃至建筑设计将是重点。

无论哪一款“动森”，似乎都在以既往作品的高人气来博取 amiibo 的迅速推广，对于 amiibo 模式之外是否还会有传统作品的那些玩法，我们还难以看出更多的信息。对于期待 Wii U 平台上也能推出《动物之森》新作的玩家，这次的发布会也可以说是让人忧喜参半。此外，在发布会前夕的“大乱斗”直面会上，任天堂同样公布了一批新的 amiibo，就连新加的 DLC 角色也不放过，颇有回归老本行做玩具大厂的气势。



水管工的30周岁

为了纪念 1985 年 FC 平台发售的《超级马里奥兄弟》30 周年，任天堂将在 9 月发售新作《超级马里奥制造》。因此今年的发布会正是以这款纪念作品和其他游戏系列的 amiibo 联动画面来串场。除此之外，还公布了《马里奥网球 究极扣杀》和《马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX》两款马里奥新作。前者为 Wii U 平台游戏，支持一人使用 GamePad，另一人使用电视的双人对战。后者则是传闻已久的“《纸片马里奥》系列”新作，不过这次是跟《马里奥与路易 RPG》的奇妙组合。同样是马里奥，却又有着不同元素和玩法的碰撞，相信会给玩家们带来新的惊喜和体验。

至于《超级马里奥制造》，这款游戏可以说是意料之外而又情理之中地担当起了任天堂今年的情怀大使。从 30 年前的经典之作到 30 年后的集大成作品，《超级马里奥制造》很可能已经代表着 2D 马里奥的终点和巅峰。将 2D 马里奥交给玩家，让玩家体验创作马里奥游戏的乐趣，是本作的创作初衷，同时也是这个系列在遇上瓶颈之后，顺应游戏潮流和焕发新生的重要一步。而任天堂官方今后也很可能只会制作 3D 马里奥，继续以他们的创意为玩家提供更加独到的游戏乐趣。

展望

“My body is ready.”是任天堂北美总裁雷吉经常被人恶搞的一句名台词，今年任天堂的 Digital Event 也用了这句话来自我恶搞。不管雷吉的身体是否已经准备好，至少从这场发布会来看，今年的 E3 任天堂似乎并没有准备得很好。鉴于 2015 年确实对于任天堂来说是不断产生变化的一年，从 amiibo 的大规模扩展和旗下品牌的跨界合作，到进军手游红海，从现役主机平台的会员服务整合，到次世代 NX 主机开发的提前宣布。或许这一切都预示了任天堂内部资源的大幅调整，导致 E3 2015“无料可爆”，且公布的几款新作都给人“诚意不足”的感觉。当然了这也有可能是因为开发进度的原因，或是第一方的开发重心已经转移到了 NX 身上。无论如何，官方反复强调“还有很多 Wii U 游戏在开发”到了这届 E3 似乎越来越没有说服力了。但另一方面，因为 amiibo 的热卖，类似《动物之森》这样的超高人气系列已经开始另辟蹊径。在不远的未来，这些衍生作品的风头甚至会盖过正统作品也说不定。因此身为玩家的我们，看来也要做好准备，去迎接一个不太一样的任天堂了。



马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	Nintendo	角色扮演
3DS Mario and Luigi: Paper Jam		美版
预定2016年春	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		



任天堂在 E3 2015 的展前发布会上公布了“《马里奥与路易 RPG》系列”最新作，平台为 3DS 并且将于 2016 年春季发售，由于是首次公开只有一段宣传影像，相关的情报还非常有限。不过依然可以看到很多关于本作的概况。比如加入了《纸片马里奥》中的纸片马里奥和其他主要角色，让二次元和三次元融合。因此不难想象本作的玩法将会变得更加丰富，这里就为大家介绍一下本作相关的情报吧。

二次元与三次元交错

本作最大的变化就是加入了全新的同伴——来自另一个游戏系列的纸片马里奥，这次他跳出了书本的世界，来到了 3D 马里奥的世界中。另外，从官方的视频中还能看到库巴、碧奇公主等角色的纸片版也来到了这个世界，加上还出现一些纸质道具和纸质场景，由此看来本作的主题就是三次元和二次元融合。在新的旅途中，纸片马里奥会跟马里奥和路易结成三人队伍展开新的冒险。并利用自己独特的能力攻克难关。



■纸片库巴遇到3D库巴互相抢地盘。

能力丰富的强力队友 纸片马里奥！

作为新的同伴，纸片马里奥具有非常丰富和具有想象力的特殊能力，基本的功能是可以利用他苗条的身板穿过一些很窄的缝隙，或者折叠成纸飞机帮助另外两位同伴滑翔飞行。战斗的时候还可以使出分身，同时对多个敌人进行打击。除此之外，纸片马里奥似乎还有很多强大的道具，比如巨大的纸锤子，可以将敌人拍成薄薄的一张纸片。



▼碧奇公主与她的小伙伴们都惊呆了。


■变成纸飞机帮助同伴躲过背后的攻击。


■用巨大的锤子将敌人拍成纸片！


■“我有特别的穿墙技巧。”


▲多重分身，同时打击敌人。

▶把酷栗宝都尽情踩扁吧！

巨型纸制马里奥登场！

在官方公开的视频最后还出现了巨大的纸制马里奥“机器人”，玩家可以驾驶这个依靠底下的小蘑菇抬起运作的“机器人”跟其他酷栗宝的机器人战斗，玩法颇为丰富。





《塞尔达传说 三角力量英雄》是3DS平台前作《塞尔达传说 众神的三角力量2》的衍生作品，同样采用了俯视角的3D画面表现形式。许多场景和角色元素都可以看出前作的影子。但本作注重的是3人合作解谜，有着本地单人、本地3人及决斗模式、网络3人模式，还能以一张卡带分享给2位玩家下载游玩。

THE LEGEND OF ZELDA Tri Force Heroes

三人行 皆为英雄

文 初心者　美编 心の永恒

3DS	塞尔达传说 三角力量英雄	Nintendo	动作冒险
	The Legend of Zelda: Tri Force Heroes		美版
	2015年秋季	本地1~3人，在线3人	对应年龄：全年龄
	售价未定		

虽然说本作的素材许多都来自于前作《塞尔达传说 众神的三角力量2》，在观感上比较雷同，但内在的玩法还是非常不一样的。前作的解谜核心在于“壁画”，林克在平面和立体之间转换，穿越缝隙和躲避危险。而本作的核心则是“图腾”(Totem)，三个林克之间可以将对方举起来叠罗汉，就像图腾柱子一样。这样在底下的林克就可以将头顶的林克丢出去，或者让头顶的林克使用各种道具，利用高低差进行解谜。在进入图腾状态时，上屏画面会滚动显示“Totem Time”(图腾时间)的字样。因为三人共用生命值，所以在低血量或者有人掉落深渊等情况，也有“Danger”之类的滚动提示。看起来就像是视频网站上流行的滚动弹幕评论。









《塞尔达传说 三角力量英雄》支持多种联机模式。在本地游玩时，可以单人游玩，这时玩家要在红蓝绿三个林克之间切换。有些关卡会因为切换而变得更加困难，但也有关卡反而会变得更为简单轻松。

选择本地多人联机的话，既可以和其他两位拥有游戏的玩家一起合作，也可以“一拖二”，只用一张游戏卡带就能进行三人合作，而且所有关卡都能游玩。另外，如果找不齐3人，游戏还提供了双人决斗的模式。

本作还支持联网的3人合作。在联网时，下屏的表情图标按钮就会发挥应有的作用了。由于各个关卡中只会提供特定的道具武器，而不是随意切换，所以玩家必须思考自己拿到的道具应该如何使用。相应地，下屏的功能则是以表情图标为主。玩家可以发送表情，让队友靠近、使用道具、把自己丢出去或者开始叠罗汉，此外也有几个表情可以简单地分享自己的感受，比如互相鼓励。

© 2015 Nintendo.

没有塞尔达的塞尔达传说



《塞尔达传说 三角力量英雄》的故事并非发生在海拉尔，而是一个迷恋时装的国度。王国的公主也不叫塞尔达，但她同样不幸地卷入了某个意外事件之中。为了解决这个事件，国王下令寻找勇者，而玩家则是作为其中一个勇者响应号召，前往迷宫开始了新的冒险。至于本作到底位于系列的哪条时间线，似乎还没有确切地定下来。

从现有情报来看，这次的迷宫主题跟前作比较相似，但每个关卡会以四个房间组成。每解决一个小谜题，就可以踏上三角力量的标志进入下一个房间。在最后都会有一场BOSS战。而本作的耐玩度，则是体现在道具挑战方面。在挑战关卡中，提供给每个人的道具将会发生改变。比如在这次的试玩中，就会将弓箭改成炸弹。玩家的攻击和解谜方式就会随之产生变化。原本可以轻易射爆的气球，却需要瞅准炸弹的爆炸时机再扔出去，通关难度也随之提高了。















不只是武器升级

换装林克



所谓“迷恋时装的国度”当然不只是设定。本作除了图腾系统，另一个重要系统就是“换装”。前作通过收集海螺，可以给武器能力升级，增加新的功能或者提高性能。而本作中则是要把升级要素拓展，但显然只将升级局限在武器中的话武器系统会变得非常繁琐。于是开发组想到了换装改变林克能力的方案。

在演示中可以看到几种特殊的服装。比如武士盔甲一样的黑色服装，可以令蓄力回旋斩范围扩大；小丑装束可以让林克变得运气很好，在受到攻击时随机回避伤害；头顶炸弹的服装会让林克掏出巨大的炸弹，而且可以炸掉敌人的小炸弹进行反击。另外，还有增加弓箭发射数量和回复红心掉落率的换装，据称后者便是那套塞尔达裙子的功能……不过联系到如今各种第一方游戏的趋势，结合amiibo的特殊换装应该也是跑不掉的了，各位不妨也期待一下。







幻影异闻录#FE		Nintendo	角色扮演
Wii U	幻影异闻录#FE		日版
	2015年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价：未定		

早在2013年初的任天堂网络直面会上，官方就已经公开了“《真·女神转生》系列”和“《火焰之纹章》系列”的合作企划，然而直到今年的4月份，游戏才正式定名为《幻影异闻录#FE》，在本次E3的任天堂发布会上展示的全新影像中，本作的具体风格和玩法也逐渐展示在玩家面前。游戏将由Atlus和Intelligent Systems共同开发，将会是一款融合了两大系列经典元素的全新RPG，而两款作品的碰撞融合是否会给玩家带来别样的新鲜感呢？

文 哪尼 美编 anubis

真·女神转生×火焰之纹章
两大经典RPG交织的新篇章！



◀角色变身后的服装变幻，立刻就有了《火焰之纹章》的感觉



▲色彩缤纷的校园生活主题，完全就是“后《女神异闻录》时代”的风格。



◀企划于2013年初公开时只有两个原作的标题

梦幻合作！真·女神转生×火焰之纹章

虽然对于《幻影异闻录#FE》，官方的说法是“《真·女神转生》系列”和“《火焰纹章》系列”的跨界合作。不过无论是整体的艺术风格、世界观构成、甚至是标题的命名方式，游戏其实更偏向于Atlus旗下的另一个RPG品牌——《女神异闻录》，宣传PV中充斥着明快的色彩搭配，以及现代都市中少男少女们的日常生活，丝毫察觉不到“《真·女神转生》系列”中的那种阴暗与晦涩，看来“《女神异闻录》系列”的成功给了Atlus不少启发。

游戏的世界观虽然设定在现代，不过角色们在战斗中变身后的华丽装扮，则有着浓厚的《火焰之纹章》风格。两款作品各自的特色，便是通过这种现代与古典的融合与转换，得到了巧妙的结合。

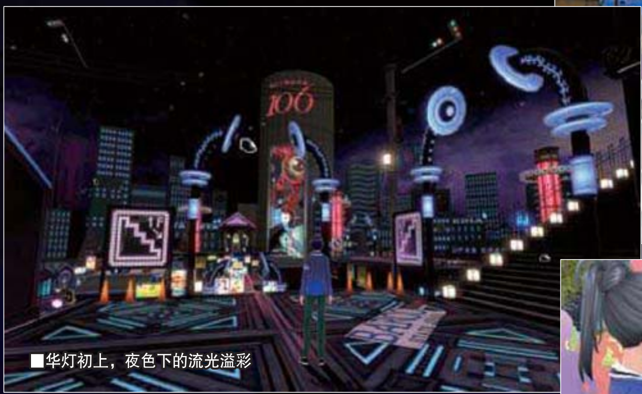


游戏的舞台 现代东京

本作的舞台是现代东京，以涩谷等地真实建筑和景色为原型的场景在游戏中一一重现。平日里玩家便要在城市各处开始自己的日常生活，通过与其他角色的交流和互动推进剧情，基本形式和“《女神异闻录》系列”颇为相似。



■涩谷的标志性建筑



■华灯初上，夜色下的流光溢彩





游戏中的场景和人物建模全部采用真实比例，为玩家营造出更具带入感的体验，明快而缤纷的画面风格则带来了出色的观感。

缔结契约 幻影与幻影御者



■入侵现世的人类天敌



■与幻影缔结契约的人类——幻影御者

相对于“《真·女神转生》系列”中的仲魔，《幻影异闻录 #FE》中则有着被称为“幻影（Mirage）”的存在，他们是驰骋于异世界的英雄们在这个世界具现化的姿态。

幻影们拥有着压倒性的强大力量，其中一部分作为人类的天敌对现世展开猛烈进攻。不过似乎还有一部分特别的幻影，能够感应到拥有某种特殊天赋的人类，并且愿意将力量借给他们。那些与幻影缔结羁绊，从而获得特殊能力的人们，则被称为“幻影御者”。

值得一提的是，本作启用了不同的画师分别负责“幻影”和“幻影御者”的原画设定，其中负责“幻影”设定的是担任过多款《最终幻想》艺术导演的皆叶英夫，而负责人物设定的则是 Pixiv 上相当出名的画师 toi8。

蕴含着无限可能性的被选中之人

苍井树

CV 木村良平







普普通通的高中生，却由于某个事件而觉醒了“幻影御者（Mirage Master）”的力量。树性格正直，有着很强的责任心，不过也有单纯而死板的一面。虽说被强行拉进了同伴们所聚集的演艺事务所——弗尔托纳娱乐公司，但他本人并不向往娱乐圈的世界。

与树缔结契约之幻影——克罗姆

CV 杉田智和



追逐梦想 年轻的心与演艺之路



觉醒了“幻影御者”力量的年轻人们，在与异界之敌对抗的同时，也追逐着自己的演艺之梦。为了站上最华丽的舞台，他们不断磨练自己的歌声与演技，并积极参与现场表演、广播录制等各式各样的演艺活动。历经各种困难与考验，他们终将和同伴们一起，在闪耀的星途上不断前行！

在所有与演艺圈相关的元素中，“歌声”似乎是游戏的关键。目前公开的两段 PV 中分别采用了由游戏中的声优南条爱乃和诸星　演唱的两首主题曲，角色们进行歌唱演出的片段也频繁出现，究竟这与游戏的战斗或是流程有何种关联，实在令人期待。









造星物语的女主角

织部翼 CV 水濑祈

觉醒了“幻影御者”力量的少女，也是苍井树的青梅竹马。作为“弗尔托纳娱乐”旗下的新人偶像，十分勤奋努力，只要有想做的事便会不顾一切勇往直前。即便常常因为笨手笨脚而把事情搞砸，却也依然毫不退缩，保持着积极明朗的态度。另外，她还是同公司的前辈“Kiria”的超级粉丝。



与翼缔结契约之幻影——希达

CV 早见沙织



深受众多年轻人喜爱的音乐人，以“Kiria”之名进行演艺活动，同时也是具有极高战斗力的幻影御者。雾亚总是以帅气而华丽的形象出现，很少有人知道她私下里素颜的模样。而作为前辈的她，引导着苍井树等后辈新人们。





帅气的首席乐者

黑乃雾亚 CV 南条爱乃

熟悉的战斗系统

迷宫探索

迷宫探索部分可以说完全就是《女神异闻录》的翻版，可见式遇敌、移动时可挥动武器、甚至是被察觉时敌人头上冒出的感叹号，相信熟悉“《女神异闻录》系列”的玩家一定会感亲切。当然，得益于机能的提升，游戏中迷宫场景的构造更为宽广且精美，不会有过分千篇一律的重复感，互动与解谜要素也得到了增强。





回合制战斗

遇敌后的战斗场景固定为圆形的大舞台，此时角色们由原本简单的现代着装变为《火焰之纹章》里那种中世纪风格的的华丽装扮，缔结了契约的幻影们则化身为主角们手中的武器。

游戏依然采用回合制的战斗系统，画面上方的时间轴显示着敌我双方的行动顺序，玩家只要对角色下达相应的指令即可。虽说菜单分布、选项名称等有所变化，不过总的来说还是《女神异闻录》里的那一套——普通攻击（Attack）、技能（Skill）、道具（Goods）、防御等等。



弱点与耐性

攻击属性的弱点和耐性系统依然健在——分为剑、长枪、斧、弓箭四种物理属性，以及火冰雷风光暗六种魔法属性，这些则更偏向于《火焰之纹章》的传统设定。玩家们在进攻前务必要确认敌人的耐性或弱点，从而选择最有效的进攻方式。



▲观察敌人的弱点属性



▲使用正确的攻击方式造成敌人虚弱（Weak）

SP 技能

本作的技能系统并不像《女神异闻录》里那样召唤出 Persona 进行攻击，大部分消耗 EP 值的技能依然是由角色们自己完成。不过当画面右上角的 Special 槽蓄满后，便可以在技能菜单的最后一项选择消耗 SP 的技能，此时主角们会召唤出自己的幻影一起进攻，魄力十足的招式过场演出绝对令人大饱眼福，之后参战角色也会依次发起华丽的追加攻击，对敌人造成重创。

同伴联携

发动 SP 技能的角色如果与队伍中的其他角色友情度较高的话，那么可以通过 L 键或 R 键选择进行特殊的演出攻击。以翼和弓弦为例，两人会换上甜美的偶像装扮来上一段载歌载舞的现场演出，并一边以粉红之心攻击敌人。Love Arrow Shoot！不愧是城里人，真会玩～

换装要素搭载？

从宣传视频中可以看出，战斗中还存在换装要素，角色的发色、着装等都会发生变化，不过目前尚不清楚换装对战斗系统会带来何种影响。







蕴藏英雄之魂的热血青年

赤城斗马 CV 小野友树

苍井树和织部翼的同班同学，身为“弗尔托纳娱乐”旗下的幻影御者，他对“变身系超级英雄”怀有强烈的憧憬。平日里言行轻浮，比起思考更喜欢行动的类型。无论是工作上还是私下里，无时无刻都想着成为“英雄”，目前的目标是登上特摄节目的主演之位。

与斗马缔结契约之幻影——凯因

CV 增田俊树

以好莱坞为目标的混血少女

弓弦 艾莉欧娜拉 CV 佐仓绫音

拥有幻影御者之力的年轻女演员，昵称“艾莉”，北欧系混血，向往着有一天能够进军好莱坞。虽然是比苍井树更年轻的艺人，但作为幻影御者却是前辈。艾莉不仅有着如大姐姐般照顾他人的好性格，更是事务所里数一数二的大美人。

干练的女社长

志摩崎舞子 CV 小清水亚美

将幻影御者们聚集在一起的“弗尔托纳娱乐”事务所的社长，对于幻影御者正如母亲一般的存在。虽说现在是个十足的酒鬼，但曾经也有作为平面偶像的经历。当然，能够担任社长自然有其出众的一面，舞子思维敏捷，心思缜密，比任何人都更关心事务所的同伴们。

大活跃的歌姬

蒂琪 CV 诸星

歌声合成软件“歌姬·Tiki”的印象角色，在网络上拥有极高的人气。

在那些憧憬着能够成为优秀创作者的年轻人中，非常流行使用她的声音创作新曲目并上传至网络。

回归本源！鼻祖级3D游戏重生！！



《星际火狐》虽然身为3D游戏中的鼻祖级人物，但许多新玩家对这个系列显然并不熟悉，至多觉得这个狐狸好像有些眼熟，好像在哪里见过。这也是没有办法的，毕竟这是一个已经有十年没有在主机平台上推出过新作品的系列了。说曾经，《星际火狐》在SFC和N64时代的辉煌自不必多言，甚在NGC上，"《星际火狐》系列"也有过单作卖出将近200万套的好成绩。后来由于NGC本身的乏力，《星际火狐》尝试向掌机发展了两作，销量也是每况愈下。此次回归主机，更是由宫本茂来领衔制作团队，本作副标题为Zero，意图回归系列原点重获荣光！野心呼之欲出！

文 eki964　美编 心の永恒

星际火狐 零		Nintendo	射击
Wii U	Star Fox Zero		美版
	预定2015年年末	本地1~2人	对应年龄：未定
	售价未定		



冷饭？宫本茂+白金！

然而熟悉系列的玩家们可能要说了，这剧情好像有点眼熟啊。这不就是《星际火狐64》的剧情吗？前几年才在3DS上重制了一遍，难道还来高清重制？于是在后续的曝光中，制作方表示虽然故事和人物都是基于《星际火狐64》，但是这真的是一个新游戏。请将其理解为在同一个世界里、讲述同一个故事的完全不同的另一款游戏。不过，既然让宫本茂出来领衔制作，想来这一作也不会真的那么敷衍。况且，本作的制作还有白金工作室的参与。也许有的玩家对所谓"白金出品，必属精品"并不感冒。那再加上宫本茂的名头呢？





剧情背景

本作的剧情讲述了在和平的莱拉特星系，科学家安德罗斯在经年累月的科学研究中陷入了疯狂，最终将他的武器对准了和平的城市。在一次战败被流放之后，安德罗斯卷土重来，这次他攻占了更多的行星。整个星系的安全都危在旦夕。为了对抗的他的暴行以及解放被占领的行星，星际火狐战队站了出来。



操作

本作的操作并不复杂，左摇杆控制方向，右摇杆加速减速，GamePad进行体感瞄准。ZR键发射子弹，其他的键则有变形，特殊攻击等等作用。熟练的使用两个摇杆同时进行操作就可以作出许多酷炫的动作，比如U型掉头、翻转、滚桶等等。

© Nintendo. Games

创新：双重视角！

本作最有特色的点无疑是它的双重视角系统。主屏幕是与历代相同的第三人称视角。主屏幕上的准心由两个方框组成，每个方框都是表示你的子弹飞行的轨迹。也就是说这并不像传统射击游戏里的瞄准就可以命中，你必须通过判断两个方框的准心来判断自己的子弹的轨迹，这显然会让刚上手的玩家觉得难以适应。

而 GamePad 上显示的则是驾驶舱视角，在驾驶舱画面的瞄准是我们所熟悉的指哪儿打哪儿式。然而驾驶舱的视角比较狭窄，并没有主屏幕的全景视角那么广阔。容易撞上障碍物。所以这个游戏需要一会看着主屏幕，一会看着 GamePad 屏幕。或者两个屏幕一起看。



□双重视角的实机画面。



□驾驶舱的视角始终是战机朝向的方向。

"Macross"战机变形

在本作中，星际火狐的战机在本作可以变形为"步行者"的形态。在这种形态下，战机将拥有新的移动模式和攻击特点。在关卡中和 boss 攻略的时候就拥有了其他的选择。这样也让游戏的玩法变得更加丰富。

本作的另一个卖点在于。本作重复挑战关卡时，玩家将可以使用不同的载具。比如重归系列的"陆地之王"坦克等等。加上重复挑战时出现的特别额外任务。玩法和乐趣想必也会因此提升不少。



▲战机的新形态"步行者"。



■战机的变形过程。

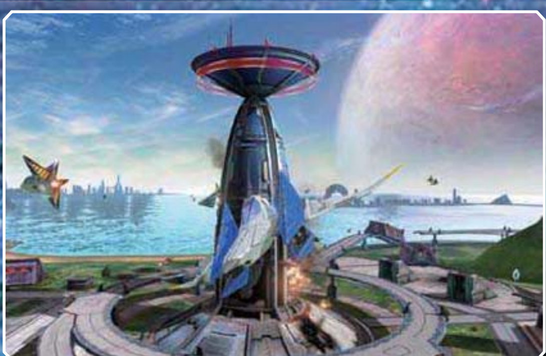


没有多人模式

本作作为一款本世代的射击游戏，却并没有联网的合作和对战内容，是一款彻底的单机游戏。对此，制作方的解释是为了游戏的素质而没有分心去做联网。不过在现在的技术能力下，添加联网的内容也不会是太过复杂的工程，以后会不会有联机内容？谁说的准呢？









结语

本作的画面表现并不出色，然而试玩之后的评价却普遍很高。看来宫本茂加白金工作室的组合果然不是盖的，不过究竟《星际火狐 零》能不能如制作组所期望的一样回归本源，重获辉煌，还要看到底合不合普通玩家的口味了。

超级战车！任天堂和动视在实体玩具上的强强联合!





国内玩家们也许对《天空斯派罗》这个IP并不熟悉。然而对于动视来说，这个系列自2011年首发以来，至今吸金已经超过20亿美元，在这四年里的吸金能力，与同社的“《使命召唤》系列”相比也是不遑多让。这次，实体互动玩具的先驱与后来之秀强强联合，在任天堂发布会上推出了《天空斯派罗 超级战车》(虽然本作会登录全平台但在任天堂平台上有大量独占内容)，他们会擦出什么样的火花来呢？

天空斯派罗 超级战车	Activision		动作冒险
多机种	Skylanders SuperChargers		美版
	预定2015年9月20日	本地1～2人 联网多人	对应年龄：10岁以上
	售价为Wii U/PS3/PS4/X360/XOne：74.99美元、3DS：64.99美元		

闯关

本作的游戏内容分为冒险和竞速两个部分，冒险部分是传统的动作冒险，玩家将控制自己的角色进行闯关冒险。玩家不但可以使用超过300个已有角色，还可以去购买动视即将发售的20款新玩具，意为本作将至少有20个新的可用角色。除此之外，大金刚和库巴也通过amiibo加入了游戏。









竞速

本作的另外一部分则是竞速。在最新的宣传影像放出之前，普遍都认为这一部分的玩法会与“《马里奥赛车》”系列比较相似。然而，本作的载具更为丰富，除了地上跑的，水里游的和天上飞的也一应俱全，每种模式都会有不同的玩法和感觉。本次E3的试玩中就包括了“空战”的内容。另外，载具的玩具也已经加入豪华套餐。不要以为只有人物是需要购买手办的噢



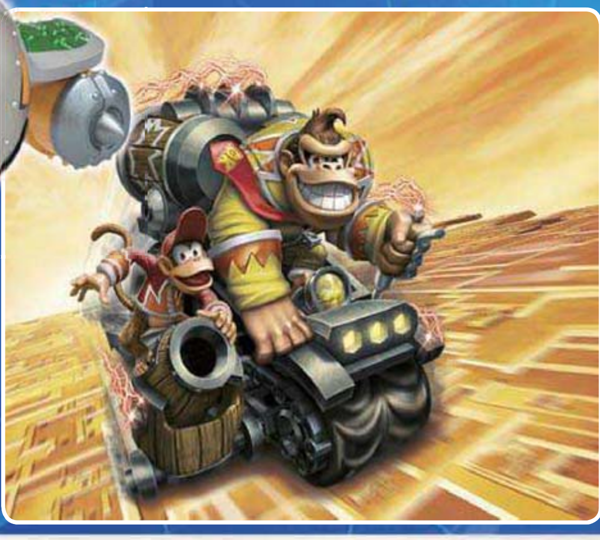
DIY

除此之外，本作的载具都是可以进行DIY的。装上不同的部件能力值会有相应的变动，还有一部分部件则会影响到你的武器以及攻击方式。随着游戏的进行，在世界的某个角落，玩家还可以捡到传说中的超级部件。



超级战车组合

另外玩家可以将角色和他的的专属载具配对，来建立起一个叫“超级战车”的组合，该形态下，载具和角色的能力都会提升。其中，涡轮增压大金刚和铁锤猛击库巴的组合是任天堂平台上的独占内容，其他平台上是不会有这两名角色和他们的专属载具登场的。



© Activision Publishing, Inc.



Bethesda 今年史无前例地办起了自己的发布会，选址还是在每年举行奥斯卡颁奖典礼的杜比剧院，实在是意气风发。不过或许是发布会上下药太猛，到了 E3 展的实际演示部分，Bethesda 的表现可就有点令人失望了。不说别的，整个展台当中竟然只有《战吼》这款 PC 端的 MOBA 作品和《辐射避难所》这个移动平台的模拟经营游戏可以一试，《辐射 4》、《冤罪杀机 2》和《毁灭战士》竟然统统只有艺术作品或合照雕塑展出，完全没有实机游戏内容可以让玩家碰碰。

E3 BETHESDA 辐射 辐射永不变

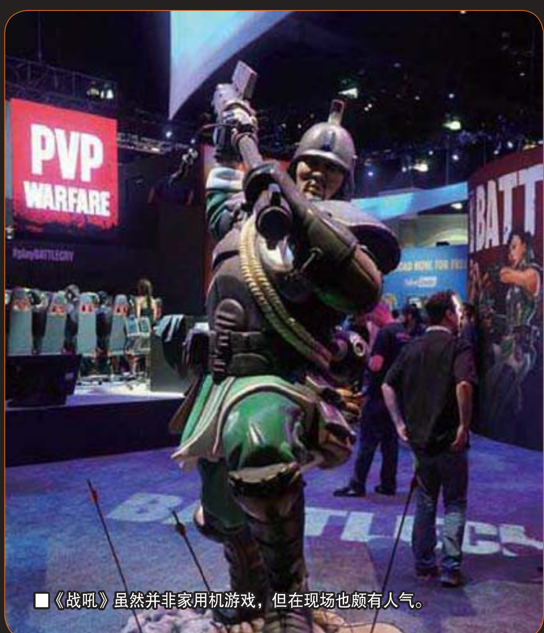

■《冤罪杀机2》中充满了蒸汽朋克风味的鸟型机器人雕塑是展台的一大风景。


■只要有《辐射》，就少不了避难所小子（Vault Boy）的身影。


■一杆大枪就已经阐述了《毁灭战士》的游戏核心。



于是对于关注 Bethesda 旗下拳头作品的玩家来说，除了到这个展台转转，看看主题展品或是合照纪念之外，就处于无事可做的状态，简直是"然无卵"的最佳写照。当然，如果仅仅是作为一个展示性的展台来说，Bethesda 的地盘还是显得艺术感十足的，尤其是《冤罪杀机 2》相关的展出品，都继承了游戏当中那黑暗、冰冷却又高雅贵气的风格，非常地有派头。



■《战吼》虽然并非家用机游戏，但在现场也颇有人气。



■《辐射4》开头玩家遇到的话唠机器人也被放在展台上，说起了"单口相声"。

E3 Electric Art
阵容丰富 百花齐放

展台还是在老地方的EA这次出展阵容就比去年庞杂多了，不再是清一色运动游戏，展区中央留给了重中之重的《星球大战 战斗前线》用作摄影区，而游戏本身的试玩倒是移步到了展台的侧面，把中央区域后方留给了《植物大战僵尸 花园战争2》和《FIFA 16》。和中央区域的空荡荡比起来，EA展台的周边却是内容异常丰富，紧靠在《战斗前线》试玩区旁边的是《小黄人 热带天堂》的试玩，再过去一点则是浴火重生的《极品飞车》试玩区，可以看得出来游戏的完成度已经非常高了。


■EA Sports的产品系列在这个展台得到了充分的展现。



■《星球大战 战斗前线》毫无疑问是EA今年的头牌。



■《Unravel》虽然是小品向作品，但还是得到了不少关注。







■《镜之边缘 催化剂》的人气高居不下。

中央区域自然是《花园战争2》和《FIFA 16》的演示区，两者挨得很近，然后更右边是《Unravel》的上层演示区域，和《NBA LIVE 16》等一堆体育游戏的演示区。《镜之边缘 催化剂》也在现场有演示，而且人气颇高，队伍的长度一直都维持在较长的水平。总体而言，EA今年的展出做出了一定的层次感，大作和小品，严肃题材的游戏和趣味清新的游戏均有登场，做到了在一定程度上照顾所有玩家的口味，值得肯定。


■《植物大战僵尸 花园战争2》的试玩一如既往地幽默而厚道。

育碧的展台每一年都是份量十足，拳头大作每年总有几款会有专门的封闭演示区域，抓住玩家们的眼球。今年这种盛况甚至可以说是到达了一个巅峰，因为在今年，育碧的游戏产品阵线变得异常地雄厚，封闭或开放的演示区域占据了展区的边沿区域，形成了一个堡垒式的结构，中央则是一个一看就知道是留给《舞力全开 2016》群体乱舞表演的大舞台，预示着今年这里也会继续热闹非凡。







■展现各大重头作品的竖幅海报挂满了育碧展区的入口。





■作为每年的重头，“《刺客信条》系列”的新作《枭雄》自然是今年育碧力捧的对象。



■《疯兔 VR狂飙》虽然并非大作，但却一直有粉丝前来捧场试玩。

E3 UBISOFT 五大强作 携手亮相



■整个育碧展区因为丰富的游戏阵容而显得霸气十足。

这五款环绕着育碧舞台的大作分别是已经在去年的 E3 上大出过风头的《全境封锁》和《彩虹六号 围攻行动》，然后是在 E3 前已经提早公布的《刺客信条 枭雄》，同时在今年 E3 育碧发布会上惊艳亮相的《为了荣誉》和《幽灵行动 无法之地》也有各自的封闭演示区域。而除了这五个重要作品，像是《疯兔 VR 狂飙》等小品类游戏也有自己的一席之地，所以育碧还是继承了以往推陈出新的习惯，把自己的展台打造得多彩丰富，有声有色。



E3 ACTIVISION 两大劲作 齐头并进





《使命召唤》作为年货游戏年年出，所以动视的展台自然也是年年都有《使命召唤》的大型展台，今年T组的《使命召唤 黑色行动Ⅲ》或许会是有史以来素质最靠谱的未来风格《COD》，动视自然也不能怠慢，大型展台不但在自家展区设了一个，甚至在索尼的展区也设了一个，两者侧重各不相同，其中动视这边区域的展台，主打的是网战的实际操作体验。同时紧挨着《黑色行动Ⅲ》展台的则是《宿命》的大型DLC“掠夺者之王”的展台，规模和《黑色行动Ⅲ》几乎不相上下。



■《天空斯派罗 超级战车》的展区有着精美的大型玩偶雕像。



■《使命召唤 黑色行动Ⅲ》的展台一如既往地面积庞大。



■《吉他英雄 LIVE》的展台非常有舞台的感觉。



■《宿命》虽然是已发售游戏，新资料的试玩区还是排起了长队。

而对于那些相对来说重要度较低但是有着忠实用户群体的作品，动视则将他们放在了展台的两侧，并划分出了各自的区域，贴在《宿命》资料片旁的是动视的大摇钱树《天空斯派罗》的展区，这次他们展出的是新作《超级战车》，甚至还和任天堂进行合作，让大金刚加入到了玩具的阵容当中，可谓是“战斗力”成倍飙升。《黑色行动Ⅲ》旁展出的则是《吉他英雄 LIVE》，不但游戏本身强调有现场演奏效果，在场的工作人员也往往跟着玩家试玩自HIGH起来，非常地有气氛。







■每天固定场次的《MGS5》展示成为了Konami展台最大的看点。



■纸箱和氢气球，是《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的重要元素。

E3 KONAMI

The Best is Yet to Come

大型的直升机停机坪，地面上带着白色条状标记的数字符号，还有放置在地面上的纸箱和悬挂在其上的气球，加上带有救生圈的铁门和随处可见的钻石狗标记，显然今年 Konami 的展台很大程度上，就是为了《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》而存在，于是整个展台的风格也变为了配合游戏主题的油井平台式外观。但是虽然在装饰上的诚意勉强及格，在内容展出上，这家已经日渐脱离家用机领域的老厂却展现出了漫不经心的一面，现场根本没有任何试玩，只有一段定时播放的游戏演示影像。



■《职业进化足球 2016》需要在东家心不在焉的情况下与《FIFA 16》正面对决，简直任重而道远。



■整个Konami展台都充满了油井平台的装饰元素。



受到 Konami 这一策略的拖累，去年好不容易挣回了一点口碑的"《职业进化足球》系列"，今年也只能低调地挤在这个被《MGS5》主题占去大半的展台右方，整体的展出力度和去年相比又有所下降，似乎是准备把力气留在玩家群体对足球更狂热的科隆展上。更令人感到遗憾的是，从今年的种种迹象看来，Konami 真的有可能会是最后一次出现在 E3 的展会现场当中了。不过我们也无需沮丧，脱离 2D 世界已久的《恶魔城》已经在众筹上找到了精神续作的归宿，有能力竞夺今年年度游戏的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》也尚未发售，The Best is Yet to Come，所以我们不妨心怀希望，展望着未来更为美好的一面。





■伽蓝 VS 雪楠，Fight!





比起往年产品线青黄不接而导致的尴尬，今年老卡在展出阵容上就显得比较丰富，在 E3 举办期间就已经发售的《鬼泣 4 特别版》还是在展台上占据了非常重要的位置，而作为拳头冷饭——嗯哼，是拳头高清产品的《生化危机 0 高清版》也有一个非常有派头的专门试玩区，旁边还有老卡例牌的丰富周边产品展示柜，里面的许多手办和娃娃无论是造型还是做工都非常吸引人。


■嘉美和春丽的COSPLAY，两位COSER，我知道你们尽力了……

E3 CAPCOM 格斗家的圣殿


■追爷的头雕霸气得无以复加。


■《生化危机0 高清版》的试玩区装修非常雅致。


■萌萌的艾露猫毛娃娃。



但要说起这个展台真正意义上的重点，那就只有一个 :《街头霸王 V》。这款作品是今年 Capcom 至关重要的宣传主题，现场不但有极大量的机台供各位格斗爱好者们尝试切磋，而且还设置了专门的舞台，供到场的观众拍摄各种有趣的照片，甚至还能够产生立体的电视片段式的效果。而在展台的内部演示区当中，被 Capcom 从世界各地邀请来的格斗高手已经在迫不及待地尝试着新角色性能，场外的另一边甚至还有格斗台，供这些被请来的高手们进行现场表演赛，所以这里简直可以被视为是格斗家们的圣殿。

E3 WARNER BROS.

大作瞩目 小品宜人

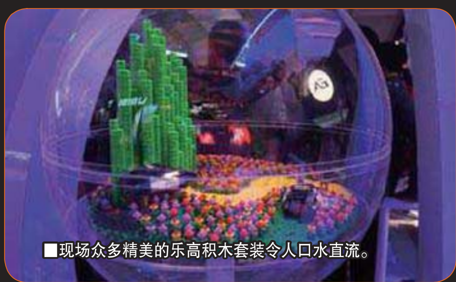


和去年清一色四个浓墨重彩的大作比起来，今年华纳的展台风格比较混杂，在E3展后没几天就要发售的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》自然不能还老赖在重头位置上，所以被挪到了侧面，拥有一个人气颇为不低的封闭试玩区。同时将会在今年9月发售的《疯狂麦克斯》虽然仗着电影大热的势头，得到了不少关注度，但本身作为原创新作，地位还是没有达到拳头产品的地步，所以也被放在了展台的较右方。



■稀饭：终于等到了秀真爱的时候！





■现场众多精美的乐高积木套装令人口水直流。





■《乐高 复仇者联盟》可谓是赶上了今年的电影热潮。

那么这么一来，主打的作品又会是哪款正GAME？相信大多数人听到其名字后都会惊掉下巴，那就是《乐高大电影》某种意义上的续作《乐高 次元》，以“《乐高》系列”本身的标准来说，这个汇聚了系列当中众多人气角色的产品也的确可以说是超级大作了，而且或许是觉得一个这样的产品还不够服众，华纳趁着今年《复仇者联盟 奥创纪元》的上映，也同时推出了《乐高 复仇者联盟》的试玩展示，成功地让整个展台都成为了乐高积木的地盘。





■雪楠：Gay Green值积蓄中！



第三方 | 好戏连台 THIRD PARTY
逛展台
KONAMI展台秀



老实说，在迪士尼近乎是残酷地肢解拆分了卢卡斯艺术之后，没有人会对他们在家用机领域的表现有什么太大的期望，而这家本来主业就不是做游戏的娱乐界大鳄也不负众望，在今年一个正经的家用机游戏都没有捣鼓出来，惟一的展出主题只有一个，就是《迪士尼无限3.0 星球大战》。还好，这次这款作品主打的产品线就是《星战》主题的角色，而且《星球大战 原力觉醒》的电影也是在今年上映，所以本作只需沿着老传统的卖玩具路线一直走下去即可。



■只要是迪士尼的地盘，自然少不了他们标志性的白色城堡。



■黑武士的未上色雕塑，霸气的感觉已经藏不住了。





■成串的挂牌上其实每一个都印着迪士尼旗下的人气角色。





E3 DISNEY 无穷的玩具 无限的魅力



■《迪士尼无限3.0 星球大战》的出现意味着又一波玩具狂潮。

不过虽说和其他厂商的展台比起来有点不务正业，但迪士尼的展台的确也是艺术气息最浓厚的展台之一，不但展出的《迪士尼无限》配套玩具制作都非常精美，还按照迪士尼角色、漫威角色和星战角色分成了三大类，加上各种精美的角色设定画和充满了奇妙构思的展台布置，要说这是今年E3展上最美轮美奂的展台，恐怕也不会有到场的观众反对。



■《天生战狂》有着《边境之地》的影子，又独树一帜，值得点个赞。

名义上来说，2K所在的这片区域，是属于母公司Take-Two的展区，不过既然和2K同一个东家的R星已经表明不会出席今年E3，那这里自然又成为了2K的天下。今年的2K境况和EA比较类似，常规的体育运动主题产品还是老面孔，《NBA 2K16》自然是有露一脸，有固定玩家群体的《WWE 2K16》同样得到了大幅宣传，不过要说主打头牌，那肯定非Gearbox的次世代联机合作新品牌《天生战狂》莫属，现场不仅有大批的试玩机台，还有几个前期公布主要角色的漂亮雕塑展出，霸气十足。



E3 2K 三足鼎立 科幻狂想



■“《NBA 2K》系列”每年都有请来运动型的Showgirl，带给观众不一样的感受。



至于展台的另一边，则留给了两款适合有深度的玩家的作品，分别是《文明 冲出地球》的资料片“涨潮”和“《XCOM》系列”的新作《XCOM 2》，前者仍然是专注于PC平台的作品，所以这里就不多提及了，至于后者，则是在2012年大获成功的《XCOM 未知敌人》的续作，不但继承了前者的战略角色扮演式的玩法，还增添的新的职业单位和新种类的敌人对手，加上对应次世代平台，画面表现也有着长足的进步，值得期待。





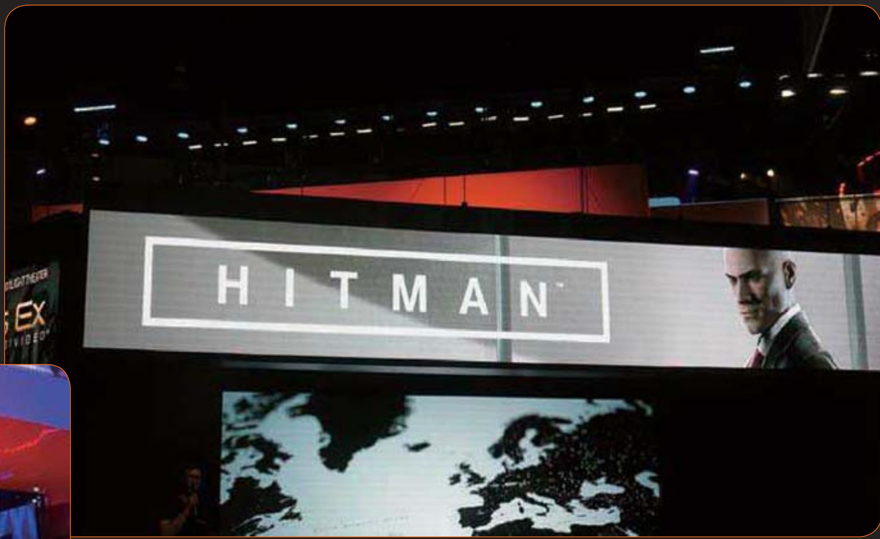
■《XCOM 2》的故事背景变得比前作更为复杂，外星人与人类之间的冲突和战斗也变得更为险恶。



■COSER和观众都显得非常投入。

SQUARE ENIX
手游不再 大厂依旧

背负了手游大厂的骂名好几年，恐怕大部分玩家都已经习惯了对 SE 的产品线不抱希望，而且今年他们还宣布不会带着《FF15》来参加 E3，所以恐怕在索尼发布会举办之前，大多数人都觉得 SE 的展台会缺乏看点。不过虽然《FF7 重制版》的画饼燃起了不少玩家们心中的希望，真正撑起了 SE 展台看点的，其实还是他们旗下的美式游戏开发商，例如 Eidos 就贡献了《杀出重围 人类分裂》《古墓丽影 崛起》和《杀手 47》三款重头大作，同时《正当防卫 3》也是来自于 Avalanche Studios，并非是 SE 本身的原产作品。







■SE今年的直播间非常有意思，《尼尔》的制作人竟然还带着那个贱贱的头套在里面接受采访。



■除了游戏，SE也不忘展出自己的手办产品。



■《神威9号》不但在第一方展台四处开花，也在SE这边挣到了一个出场席位。



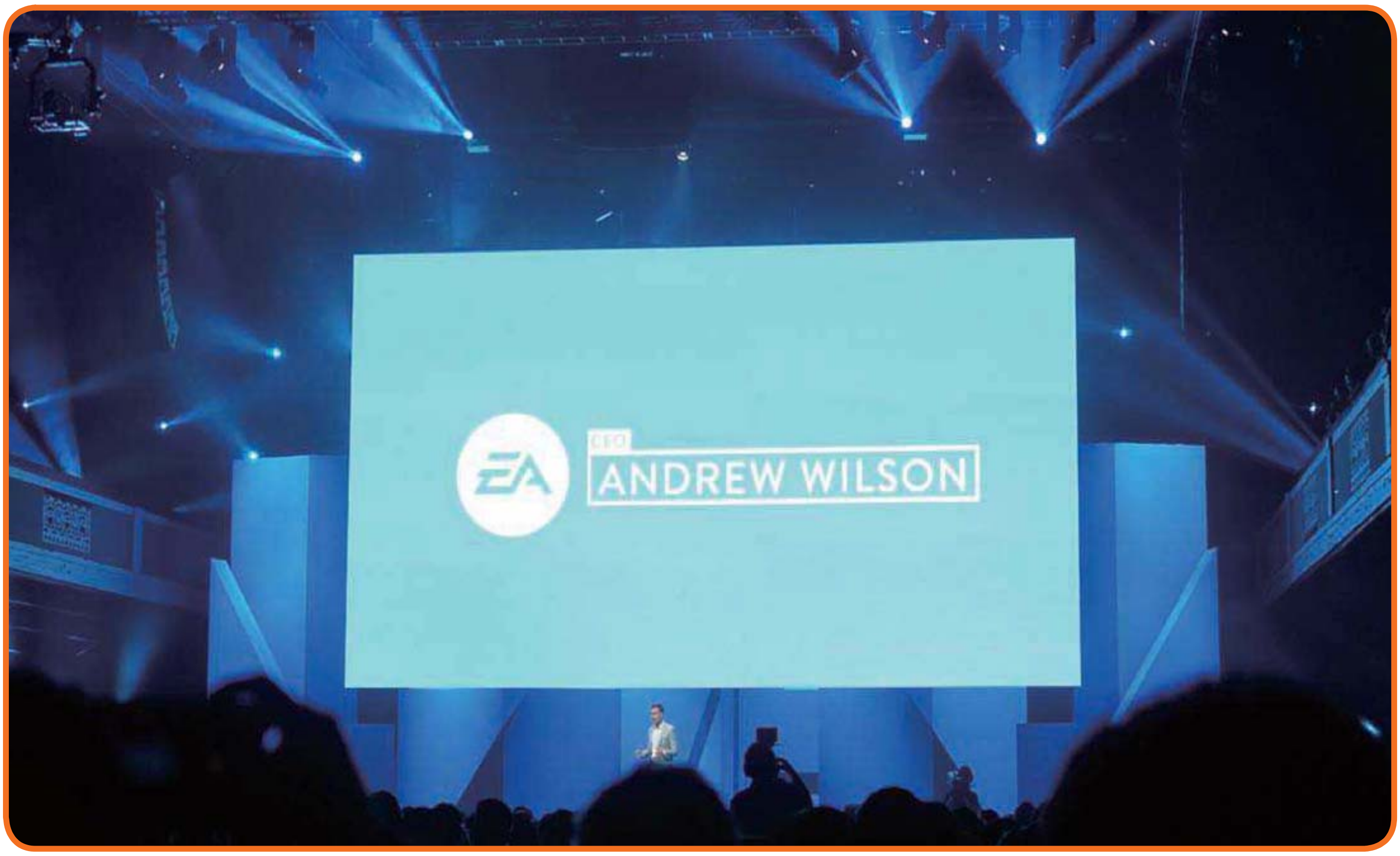
■丰富的家用机作品阵线，的确让人一改对SE以往手游大厂的印象。

至于日系的作品，SE 把重头放在了刚刚公布不久的《星之海洋 5》身上，预告片在会场的大屏幕上进行了长期的滚动播放。在欧美人气颇高的《王国之心 Ⅲ》也有播出最新的预告片，吸引了不少路过的玩家驻足观看。另外《奇异人生》《神威 9 号》和《最终幻想 世界》等小品级游戏在会场当中也有着一定程度的展示。而要说最大的亮点，那就是 SE 还在这里搭建了一个开放的直播室，里面不定期会有制作人访谈在现场录影，给了玩家们一个和制作人们近距离接触的机会。



当EA不再只是Sports
——E3 2015 EA发布会亲历

文 稀饭 美编 心の永恒



对于并不钟情于体育游戏的玩家来说，2014年E3前的EA发布会简直就是一场活生生的灾难，彼时稀饭我因为严苛的进场制度，成为了惟一一个有入场资格的队伍成员，为了取得最好的照片拍摄效果，不得不来到圣殿礼堂的二楼阳台最中央，用站着的方式看完了这场发布会，在整整一个小时的过程中，我不断期盼着能够有哪怕一款大作的预告片能够为我带来惊喜，安抚一下我因为长时间站立而疼痛不已的脚板，却只看到了一款又一款的体育游戏接连登场，“EA Sports 正的GAME”一次又一次地响起，仿佛永无止境。一年后的今天，EA发布会再次召开，虽然在邀请媒体的友好度上仍然一如既往地差劲，但起码在发布会的主题重点上，体育游戏终于不再是一枝独秀，这无论是对于玩家还是对于EA来说，都是一种救赎。

质量效应

此前早有传闻，“《质量效应》系列”会在E3公布新作，没想到EA竟然把开场位置直接就留给了这款作品，那就是《质量效应 仙女座》。因为之前系列作品的故事已经在《质量效应3》当中画下了一个句号，所以本作果然没有公开主角的脸部造型，而是用头盔代替，但是玩家们对此仍然热情不减，当角色回过身来，做出系列标志性的操纵左前臂上智能设备的动作时，立刻就在现场引爆了一片欢呼，随后当其抽出同样是标志性武器的手枪后，则是引来了阵阵掌声，最后随着灯光照亮了这位神秘主角战斗服胸前代表着“诺曼底7号”的N7标志，现场瞬间达到了最高潮，欢呼与掌声此起彼伏，作为这个系列的忠实爱好者，身在现场的稀饭我都感觉眼角有点发热。虽然本作的公布实在是在意料之中，但是玩家们对于《质量效应》那浓烈的爱与热情，仍然让我深受震撼，而且这种震撼，是在玩着日式角色扮演游戏长大的国内玩家群体当中永远也无法感受到的。



■《质量效应 仙女座》是炒起现场气氛的第一大功臣。

不留悬念

自2013年上任EA的CEO之后，以业界后起之秀而闻名的安德鲁·威尔逊(Andrew Wilson)为这家有着“全美最差游戏公司”恶名的大型第三方开发商带来了不少新风气，不过或许是因为自身的职业生涯和EA的运动品牌紧密相连，2014年时，他把整个EA的E3展前发布会办成了体育游戏的专场，其他类型游戏作品几乎完全不见踪影。虽说产品线自身的阵容限制或许才是让安德鲁·威尔逊出此下策的主要原因，但不管理由是什么，玩家们不卖帐的事实是不会变的。

或许是有鉴于此，在今年的开场发言中，安德鲁·威尔逊一反发布会习惯，不作保留地公布了整个发布会的大概流程，提起了数个会让玩家们欢呼阵阵的游戏品牌名称，包括了《镜之边缘》和《星球大战》，也毫不讳言为了宣传旗下的体育产品请来了一位著名的运动巨星，这看似是坦白的交代，实际上却进一步勾起了玩家们的好奇心，也没有真正透露出发布会内容的吸引人之处，可谓是一步好棋，也让这场发布会变得更加令人期待。



■和去年比起来，今年安德鲁·威尔逊的台风也显得更有气势，看起来的确颇有CEO的派头。

同时在现场EA送给到场媒体和玩家们的小礼品里面也藏了一个剧透，那就是一个萌萌的又贱贱的小黄人玩偶，等于变相告诉玩家们，这些因为《卑鄙的我》(国内译为《神偷奶爸》)而大红大紫的奇怪小生物们，终于也要推出属于自己的游戏作品了！那么这些安德鲁·威尔逊所承诺的精彩内容最后呈现出来后，观众们的反应又是怎么样的呢？接下来我们将会一一细述。



▲《极品飞车》的精彩亮相令人满意，看来的确可以带来系列的又一次复兴。

一雪前耻

对于一款长青的赛车游戏品牌来说，《极品飞车》在近两年的表现并不是很顺畅，最新作《极品飞车 劲敌》评价并不理想，随后系列开发还被紧急叫停，进入了令人感到忐忑的调整期。这次在E3 2015重新亮相，观众们多少都带着一点忧虑，尤其是在展示的前期，这款系列最新作品竟然走的还是去年EA发布会上几款非体育作品公布时用的真人概念印象加设定CG演示组合播放的路线，实在是令稀饭我猛捏了一把冷汗，主持演讲的马库斯·尼尔森(Marcus Nelson)时不时念错台词的失误也让人觉得刚才《质量效应 仙女座》炒起的气氛快要被败光了。

不过这种担心很快就被游戏随后精彩的实际演示给完全驱散了，原来游戏的开发程度已经非常高，而且有着系列以往标志性的真人视频配合游戏内容的设计，这次两者之间竟然还是无缝转入。随后酷炫到令人目不暇接的车体改装界面则胜似一针强心剂，身处现场的稀饭我可以明显感觉到身周的观众情绪都开始被逐渐调动起来了，显然大家都有点迫不及待地想要看看游戏的实际驾驶部分是否也有人令人惊喜的变化。

显然，游戏的实际操作部分也同样并没有令人失望，整个演示过程当中充满了刺激的时刻，快速的飞车竞速，逃避警车的追捕，还有系列标志性的捷径设定都有出现，更为开放的赛道概念和漂亮的漂移镜头切换也让驾驶快感体现得淋漓尽致。可以说，虽然《极品飞车》新作的登场并非整个发布会最大的亮点，但是却展现出了一个很好的基调，那就是EA本身对于变革的改良的决心。

星战狂潮

在卢卡斯艺术倒下，EA全面接手《星战》作品改编的重任后，在EA发布会上看到《星战》主题作品自然不是多么令人意外的事情，不过其实早在卢卡斯艺术名存实亡之前，EA旗下就有一款重要的《星战》主题作品，那就是《星球大战 旧共和国》，这款作品的创造者也是《星战》题材作品改编的老手：Bioware。在本次发布会上，《星球大战 旧共和国》公布了全新的资料片，也展示了非常精彩的CG，令人难以想象这是一款因为前期运营成绩不理想而转为F2P形式的网络角色扮演游戏。

当然，老牌RPG名门推出的MMORPG资料片虽然精彩，但要说最为注目的《星战》作品，肯定还是要数由著名FPS开发商DICE制作的《星球大战 战斗前线》。《星战》的题材套上了DICE所擅长的战争主题主视角射击游戏架构，《战斗前线》在展现战场的氛围和还原电影当中元素的方式上都做到了令人信服和满意，而老美对于《星战》的狂热也在现场推波助澜，可以肯定地说，在《战斗前线》的全程演示当中，几乎所有在场观众都处于一种高度兴奋的状态当中。在战场上不同兵种之间的视角轮流切换充分地展现了这款作品当中的诸多有趣之处，扮演帝国军和反抗军两方的士兵只是其中之一，能够操纵步行战车甚至是驾驶钛战机也只能说是额外噱头，惟独能够在战场上扮演卢克·天行者和他邪恶的父亲黑武士达斯·维德才算是真正引爆了观众们的情绪，在欢呼和掌声当中，《战斗前线》的实际演示也宣告迎来了自己的满堂彩。

▶虽然无论是界面还是游戏的手感都和DICE开发的另外一款FPS非常类似，但凭着《星战》这个题材，《战斗前线》毫无疑问还是能够征服大量的老美玩家。



运动不止



■贝利的登场的确是EA发布会的一大惊喜。

虽然EA发布会不再是Sports的天下，但我们也必须承认，没有Sports的EA也不会是一个完整的EA，所以虽然体育游戏作品不会再是一家独大，出来露露脸还是不成问题的，更何况，就像是之前安德鲁·威尔逊承诺的那样，他们的确为了宣传自己旗下的作品带来了一位闻名遐迩的传奇巨星，只是没有几个人能想到，这个巨星的名气之高，甚至已经到了全球闻名的地步，那就是大名鼎鼎的球王：贝利（Pele）。

当这位已经七十多岁的球王现身现场时，几乎所有观众都直接从自己的座位上站了起来，只为更为清晰地一睹其真面目，少数敏感的媒体记者——例如我们的摄影师雪楠甚至当即跑到最靠近舞台的边沿，试图要把活生生的贝利真人套进手中相机的取景框当中。虽然这位球王在退役之后最大的成就要是数起来也不过是靠着“言灵”咒倒了好几支世界杯原本有望夺冠的劲旅，但是其作为球星和名人的号召力还是毋庸置疑的，所以本次在EA的发布会舞台上登场，还是引来了无数闪光灯的照射。



■主要对手《职业进化足球2016》虽然仍然有推出，但是作为开发商的Konami注意力已经开始从家用机领域转移，《FIFA 16》或许正是系列迈入一家独大的前奏？

贝利本人回忆了自己生涯当中的某些充满了趣味的时刻，不过老实说，作为完全不看球的外行人，这一番讲话的重点在稀饭我个人看来简直是完全走歪，而对于游戏这种新事物，球王本人也是一副完全状况外的样子，所以对于他的登场，所有玩家们都是维持着一种礼貌式的好奇，并不特别钟情于球王本人带着浓重口音的讲话，所以虽然他上台的时候算得上万众瞩目，当他终于离场的时候，现场却突然弥漫着一股“终于解脱了”的气氛。

相比起球王本人的讲话，EA Sports的几款运动游戏还是比较好“忍受”的，《FIFA 16》甚至还加入了女足阵容，使得整个游戏系列不再只是阳盛阴衰，要不是考虑到女性球员的建模和真人差别还是有点大，本作甚至可以说是赏心悦目。至于其他如《NHL 16》和《NFL 16》两大美式主流球类的作品，得到的几乎都是礼节性的掌声，反倒是涅槃重生的《NBA Live 16》，大有和《极品飞车》一同一雪前耻的决心，不管是在人脸扫描还是在球员动作和建模上都有着长足的长进，脱离“《NBA 2K》系列”的全面压制似乎并不是梦。

萌系力量

EA纵横业界多年，收购过的游戏工作室几乎和死在他们手上的工作室一样多，不过总有那么几家可以撑过大公司的条条框框带来的限制，保持住了自己的生命力和创造力。这种合算买卖，EA多年来也就碰上几桩，不过经历了一段时间动荡的宝开仍然算是其中一个，最好的证据自然就是他们在加入EA后推出的《植物大战僵尸 花园战争》。正如在本次发布会上，本系列的品牌创意指导杰瑞米·范豪泽（Jeremy Vanhoozer）所说，《植物大战僵尸 花园战争》从来没有把自身看得太严肃，太充满野心，而是专注于展现自身的特点和魅力，而在《花园战争2》当中，这个特点被很好地延续了下来，无论是僵尸还是植物，新增添的角色都带着一股独特的搞笑魅力，而且本作为了和移动端上的《植物大战僵尸2》进行一定程度上的呼应，甚至也加入了时间旅行的主题，恶搞程度再上一层楼。当然要说至关重要的，还是本作那通杀全球玩家审美的萌萌画风仍然被很好地继承了下来，而且新角色也都个性十足，几乎每一个登场时，都能够让现场的观众发出一阵笑声。

而能够产生如此“笑果”的，除了植物和僵尸们，也只剩下同样红遍全球的小黄人了，光是在发布会上的一段高品质游戏开场CG，就让观众们笑得合不拢嘴，在主要竞争对手育碧潜心经营疯兔多年后，EA这次拉上了同样又萌又贱的小黄人，也算是找到了一个够分量的吉祥物角色。不过可惜的是，小黄人相关的作品只是移动端游戏《小黄人 热带天堂》，虽然看起来游戏本身还是颇花了些心思，但是对于在场的家用机玩家来说，吸引力还是相对低了一些，算是一个小遗憾。



■小黄人能不能成为EA的“疯兔”？我们拭目以待。



■“《植物大战僵尸》系列”的登场总是伴随着笑声，这一次《花园战争2》的现场秀也不例外。

总结

最精彩的发布会，往往不是EA的发布会，这已经是稀饭我个人总结出的E3规律了。当然，对于EA本身来说，发布会的意义也并不只是用于服务玩家和观众的眼球，还需要用于增强投资者和股东们对于这家公司的信心，所以如果我们愿意抛开狭隘的用户视角，放下对于体育游戏产品线的成见和对于移动端产品的不屑，宏观地来看待这场发布会，就会意识到，其实EA也在用自己的方式，展示着旗下产品线的魅力，和多元化的特点。更为正能量的是，他们甚至还愿意为《Unravel》这种带着清新和独立游戏风范的作品留下专门的展示时间。所以今年的EA发布会，或许不会是最精彩的，但却绝对是诚恳而充满了看点的。

THE DAY FOR FANTASY
E3 2015 SE发布会解析



备受瞩目

总体而言，在今年的E3上，Square Enix算得上是出尽了风头。索尼展前发布会上《最终幻想Ⅶ重制版》的公布，瞬间将这家日本的第三方老厂再一次变为了全球玩家的焦点，这也让将在晚些时候召开的SE发布后备受媒体和玩家们的期待。SE的发布会于北京时间6月17日凌晨1点召开，紧随在任天堂的数字直面会之后，而在今年E3所有与主机游戏相关的展前发布会中，这算得上是最后一场。这场发布会开始之前，曾有消息透露说SE会在发布会上公布数个未曾公开的项目，这也难免会让人心生不少猜想。不过说来也是，连向来都属于E3雾件之一的《最终幻想Ⅶ重制版》都公布了，SE还有什么不能公布的呢?





由于日本国内的市场形式、公司经营策略等问题，其近几年在本土主机游戏市场的不作为，使得SE近年来一直以“手游大厂”的形象示人。不过从去年调整FF15的制作团队，到今年初公布《星之海洋5》等一系列举措开始，SE的形象似乎有了些许转变。就像发布会开场，SE欧美区CEO菲尔·罗杰所说的，他们的工作方式正在转变，并且正处于一条反思与进取的道路上。 召开展前发布会是SE的少有之举，在众多日厂都没有于E3上有作为的今天，SE呼出意料选择大费周章地召开展前发布会，不仅仅是为了公布其强大的游戏阵容，更多地是想在玩家心目中树立起一个崭新的形象。

全面西进



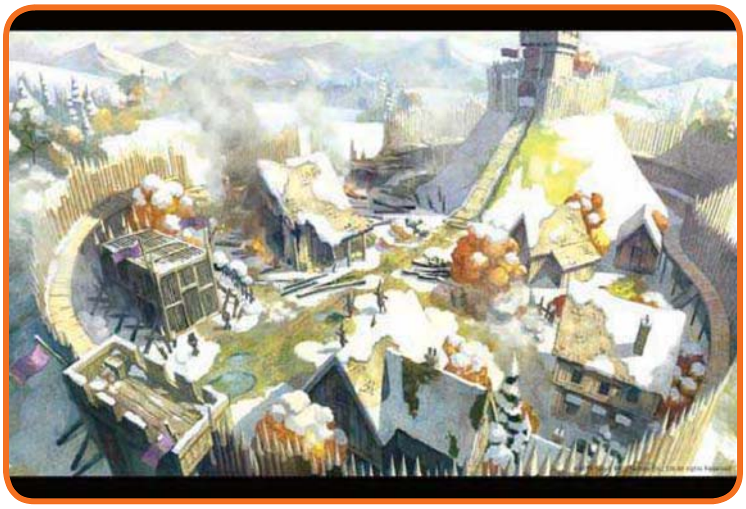
曾经有人这样说过，和田洋一担任SE社长期间做过最伟大的事，就是收购了Eidos。而在今天看来，这句话似乎真的有点道理。自SE买下Eidos以来，就一直在努力复兴那些Eidos旗下的经典系列，现如今也已经初见成效，"《杀手》系列"和"《古墓丽影》系列"重启后的新作大受好评就是最好的例子，这也为SE更为全面地进军西方市场奠定了基础。在这样良好的基础之下，SE的新一轮欧美大作狂潮即将来临，而这一批面向欧美的3A级大作，也正是本场发布会的重头戏。



在今年的展前发布会上，SE着重宣传的原Eidos旗下作品共有4款，这4款作品分别为《正当防卫3》《古墓丽影 崛起》《杀手》新作以及《杀出重围 人类分裂》。从发布会中公开的情报来看，这4款作品均已经有了较高的完成度。在发布会开场就登台的《正当防卫3》将以广阔丰富的场景及火爆多变的战斗为卖点，预告片也着重展现了游戏中火爆的战斗和酣畅淋漓的爆炸场面，游戏的发售日锁定在了今年12月。同样将于今年冬天发售的《古墓丽影 崛起》在发布会中段登场，不过宣传片是用微软发布会时的同一段重新剪辑而成，水晶动力的开发人员把讲解的重点放在了构建劳拉人物建模的技术上，在发布会后半段登场的《杀出重围 人类分裂》和《杀手》新作，也公布了丰富的实际游戏内容。

虽然不具备太大的话题性，但是面向欧美的大作可以说是SE发布会的主轴，如果除去了这些作品，SE除了可能在年内发售的《星之海洋5》，就只剩下几个空画的饼了。当然，除了主机游戏外，SE还趁热公布了两款分别以《杀手》和《劳拉》为主题的欧美向手游新作。看来在手游方面，SE也已经逐渐重视起欧美市场了。

回归本原



坐拥了包括《最终幻想》、《勇者斗恶龙》在内等一系列优质RPG品牌的SE，在PS2时代曾出品了一大批精品角色扮演游戏，也不乏《王国之心》这种在欧美也很有人气的大作。然而就如上文提到的，SE在最近的几年里并没有为这些品牌塑造主机平台的新作，而是将这些品牌的价值运用到手游上赚得盆满钵满。暂且不论这种做法的好坏，毕竟SE在推出大量手游时，也在开发着诸如《最终幻想XV》、《王国之心Ⅲ》这种开发周期长、耗资巨大的3A级作品。不过在手游市场也开始日趋饱和的今天，SE也是时候在主机平台拿出一点"干货"了。

正如现任SE社长松田洋佑在今年发布会最后所说，RPG是SE历史中最重要的一环，致力于RPG新作的开发，并以此来回馈粉丝，也是SE现在的努力方向。事实证明，今年SE的发布会，不仅没有令台下一干老粉丝们失望，反而带来了些许惊喜。抛开已经轰动全球，由野村哲也亲自操刀的《最终幻想Ⅶ 重制版》企划不谈，SE还公开了3个全新的日式游戏。第一款是在SE发布会上首次公开，由《尼尔》制作人操刀，并由白金工作室参与制作的《尼尔》新作；第二款便是已经在索尼发布会上公布的《最终幻想 世界》；第三款则是在SE发布会最后，由松田洋佑亲自公开的名为"刹那计划"的新RPG项目。从完成度来看，《最终幻想世界》似乎最高，而其他两款作品仍处于概念阶段。不过对于玩家而言，也总算是有一点盼头了。



除了新公开的项目，SE在发布会上带来了《王国之心Ⅲ》和《星之海洋5》的新情报，其中《星海5》已经确定会在年内发售，而《王国之心Ⅲ》也终于有了一段较长的内容展示。至于《最终幻想XV》，SE并没有带来任何新情报，不过又有什么关系呢，因为大家都开始盼着《最终幻想Ⅶ 重制版》了。显然，SE今年为玩家们画了好几个饼，不过平心而论，即便是画饼充饥，也比仅仅是公布一堆手机游戏要好。起码在笔者眼里，我看到了SE在态度上的转变，希望在不就的将来，SE能为它的支持者们交上一份令人满意的答卷。

WAR.
WAR NEVER CHANGES.



对于一部分国内欧美角色扮演游戏爱好者和绝大部分欧美玩家来说，E3 前最轰动的新闻无疑是《辐射 4》的公布。自上一作《辐射 新维加斯》发售已经过了 5 年，从本作的第一段预告片就已经看出本作的进化之大。玩家不禁开始期待《辐射 4》在 E3 上的表现，Bethesda 也不负众望地在 E3 展前发布会公布了其最新影像，各种新系统的公开和画面的增强使得玩家对于本作的期待度进一步提高。最重要的是，本作的发售日也确定为今年的 11 月 10 日。虽然离发售日还有一段时间，各位避难所居民不妨先了解一下本作能给我们带来怎样的废土冒险之旅吧。

文 三日月　美编 心の永恒



辐射4	Bethesda	角色扮演
多机种 Fallout4		美版
2015年11月10日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4、XOne：59.99美元		

熟悉却不一样的波士顿



本作的故事将会发生在位于美国东岸的波士顿。在第一段预告片中，数个波士顿的地标，诸如邦克山纪念碑、美国宪法号、老北教堂前的鲍尔·利维拉雕像、马萨诸塞州议会楼，甚至连早已在 1962 年就被拆除的斯克雷广场（Scollay Square）都在游戏里登场。在预告片甚至还出现了一个以棒球场为主体的居民点，战前那些和棒球主题相关的商店和装饰依然随处可见，不得不说这是个相当有趣的设定。

对于一般玩家来说，以波士顿为背景的本作出现地标性建筑仿佛不是一件很奇怪的事情，然而对于系列玩家来说，保存这么完整的战前建筑还是第一次见。《辐射 3》中仿佛废墟一般的华盛顿依然历历在目，难道和《辐射 新维加斯》中拉斯维加斯受到豪斯先生的保护一样，波士顿在核战时也受到了某个强大势力的保护所以才能免于其难？

© 2015 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, BETHESDA GAME STUDIOS.ALL RIGHTS RESERVED.


■《辐射3》的Dr. Zimmer。

●早已埋下的伏笔

早在本作公布前几年，就已经有国外玩家推测出本作的故事会发生在位于美国东岸的波士顿。这个假设必须要追溯到2008年发售的《辐射3》的支线任务“The Replicated Man”，在这个支线中玩家需要帮助一个叫Dr. Zimmer的角色追踪脱离了控制的拟人机器人。在这个支线中，两个目的对立的组织浮出了水面。一边是制造机器人的“The Commonwealth”，另一边是专注帮助机器人脱离控制的“The Railroad”，而这两个组织也正正是来自新英格兰区的波士顿。在另外一些《辐射3》的DLC甚至出现了来自波士顿的角色，这样一说制作组真是提前给本作埋了一个巨坑啊。

不一样的主角 不一样的故事



本作故事的发生时间还没有确定，但从E3展前发布会演示和管家机器人的对话来看，时间应该是核战后的200年即2277年（如果再具体一些就是2277年10月23日）。和系列前几作不同的是，玩家扮演的主角不再是出身在避难所的居民或者是废土生还者，而是一个战前就已经活着的人，只是由于冬眠装置的影响所以才会在2277年醒来而已。

另一点和之前不同的是本作的主角不再是孑然一身，至少曾经不是。主角不光在战前就是个已婚人士，甚至连孩子都有了。从演示的序章剧情可以看出，在核战爆发的2077年10月23日，主角带着他的妻子/丈夫和还是婴儿的孩子一起逃去111号避难所并陷入了冬眠状态，然而200年过去了，整个避难所却只有主角一人从冬眠装置醒来，故事也由此开始。值得一提的是，如果本作故事真的是发生在2077年，那么时间线将会与《辐射3》重叠，两个游戏的剧情是否也会因此而产生交汇呢？

“亲情”这一主题在《辐射》系列”不算多见，每作主角大多都是为了拯救同胞（《辐射1》和《辐射2》），再不然就是为了报仇（《辐射 新维加斯》），《辐射3》的寻父之旅算是“亲情”主题第一次出现。在本作的剧情中，111号避难所的生还者只有主角一人，而他的家人和孩子是早已遭遇不测还是失踪了呢？寻找家人可能是本作的主题，而作为一个拥有战前记忆的人来说，如何适应这个截然不同的末世废土也将会是剧情的看点之一。另外一个与系列前作不同的是，本作的主角终于会说话了！玩家们可以期待一下本作那可能是系列最强的剧情演出效果了。

不同的成长系统





系列玩家对于本作实机演示的第一反应大概不是画面的进化，也不是战前那繁荣的世界，而是本作的自定义角色的脸好看了很多（笑）。不得不说，本作自定义角色的“画风”更加细致也更加好看，不光更加符合欧美审美观，这回应该不少亚洲玩家也能接受了。

本作依然保留了系列的特色系统S.P.E.C.I.A.L，角色的能力值依然分成力量（S）、感知（P）、耐力（E）、魅力（C）、智力（I）、灵活（A）和幸运（L）七大类。然而和系列不同，玩家可自由分配的点数从系列一贯的33点减少到21点。每个能力的用途和系列基本相同，然而还是出现了一些变动，例如本作的耐力将会影响玩家冲刺的时间（系列以往并没有“冲刺”这一概念），而幸运则会影响玩家“Critical Hit”（会心一击）的冷却时间（本作中玩家可以自由选择会心一击的发动时机）。从以上这些细节能看出不光是自定义角色，甚至连本作的战斗系统都会发生一些变化。

另外一个变动就是技能系统SKILL（技能）系统的取消，这也意味着玩家在本作必须更加专注于一个能力的成长而不是像系列以往那样的“无所不能”。技能系统的取消同时也意味着PERK（天赋）系统的进化。虽然官方并没有具体说明，然而细心的玩家可以看出，在演示自定义武器的界面中出现了武器的装备条件，和系列以往的技能要求不同，这回的要求变成了天赋，而且天赋还出现了类似于等级的设定。虽然现今还不清楚天赋成长的条件，但这无疑提高了游戏的乐趣和平衡性。

进化的不光只有战斗 还有装备

本作另一个显而易见的进化便是其战斗部分，除了上述所说道的可选择会心一击发动时间之外，还有另外一些更加直观的进化。其中的最大进化莫过于其射击手感，系列从《辐射 3》开始便变成了一个主视角角色扮演游戏，玩家可以自由从倾向于角色扮演游戏的 V.A.T.S 系统和传统的主视角射击两个中选择来进行战斗。然而从实际观感和实用性来说，主视角射击部分可谓是差强人意。本作中的主视角射击部分将会全面进化，无论是手感还是实用度都会比前两作强不少，这也使得那些爱好主视角射击的玩家在战斗中有了更多的选择。







自定义武器算是本作新加入的系统之一。武器改装其实早在上一作《辐射 新维加斯》就已加入，本作的自定义武器算是前作的一个延伸。玩家可以利用自己在冒险中搜刮到的废品或者零件来组装自己需要的武器，可供改造的部位包括枪械的扳机、枪管、枪托、弹匣，瞄具和枪膛。

玩家的装备分类也会比以往细致，每个部位都会有其相应的装备，不同种类装备的外观也会实际反映在玩家角色在实际游戏中的形象。装备的另一个变化体现在动力装甲上。在系列前作中，动力装甲只能算是众多装备的一种，官方设定中那得天独厚的防御力和攻击力都没有很好地体现出来。在本作中，动力装甲将会与其他装备独立开来，并成为类似于载具一般的存在。当玩家装备上动力装甲后，不光防御力和攻击力会得到提升，甚至连游戏界面都会发生相应的变化。而外表笨重的动力装甲在本作中还配备了喷射背包，看来动力装甲能在本作中大显神威了。

和武器一样，动力装甲在本作中也是可以自定义的，确定在本作中登场的动力装甲除了有系列玩家所熟悉的 T-45b、T-51b、X-01 MK. Ⅱ之外，还有 T-60 这个从未出现过的新型号。

新的家园 新的归属

“《辐射》系列”的其中一个特色便是其“孤独感”。除了系列玩家都熟悉的狗之外，在每一作中，玩家扮演的主角的废土之旅注定都是孤独的，甚至在《辐射 1》中的最后，玩家的忠实伙伴“DOGMEAT（狗肉）”甚至还会因剧情死掉。而本作最大的不同，也是另外一个新系统，便是在本作中，玩家可以建设根据地从而建造属于自己的废土乌托邦。

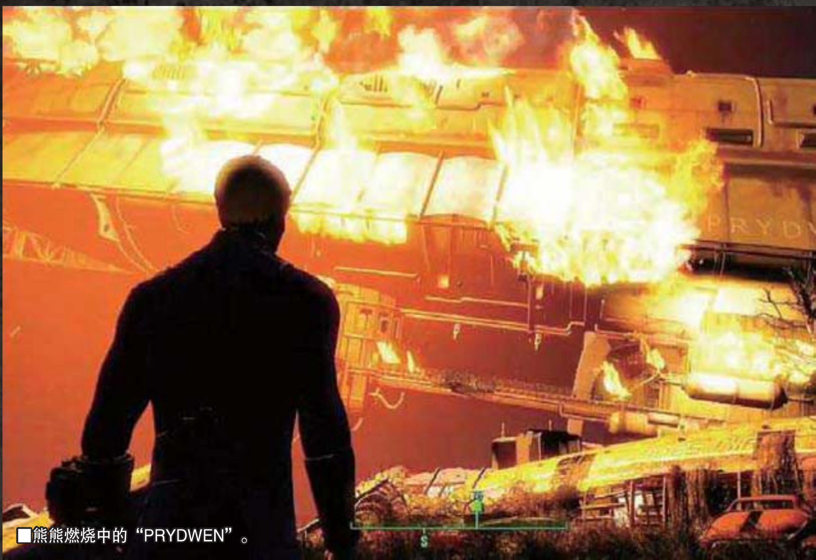

▲熟悉的“一人一狗”组合。



玩家可以通过收集资源来建造各种家具、装饰，甚至房屋。在根据地内玩家可以通过种地和寻找水源来养活自己，建造发电机和铺设电线能使根据地内的机械运作，从可供照明的电灯到防御用的炮塔无一不需要电力的支持。当根据地发展到一定程度后，玩家能招募到更多的废土居民前来居住，从而使自己的根据地慢慢壮大。

关于预告片的一些细节补遗和设想

1. 本作依然会有狗出现，从演示可以看出，狗狗的名字会是大家所熟悉的“狗肉”，然而能不能改名就不清楚了，另一个确定的同伴则是主角 200 年前的管家机器人 CODWORTH。



■熊熊燃烧中的“PRYDWEN”。



■Synth Assaulter看起来就像是一个会动的模型人偶。



▲《辐射3》的Arthur Maxson。

2. 钢铁兄弟会在本作中依然存在，并且可能会与玩家是敌对关系，在展前发布会的演示中，主角用火箭炮击落了一架承载着兄弟会成员的飞鸟直升机（Vertbird）。

3. 说到飞鸟直升机，本作中只要满足一定条件，玩家还可以乘搭属于自己的飞鸟直升机。飞行载具不是系列第一次出现，能坐上去飞两圈倒还真是第一次。

4. 虽然不是很明显，但在第一段预告片“宪法号”登场的画面中，玩家能在船底的建筑的招牌上看到“BANK”（银行）的字样。虽然货币不是系列第一次登场，但银行倒是首次登场，难道废土上的波士顿还存在着某种金融系统？

5. 在第一段预告片中，玩家还能看到一艘飞艇。还是那句话，大型飞行载具并不是系列第一次出现，然而人造的（之前那个是外星人飞船）大型飞行载具倒是第一次出现。这飞艇在后来的动画中已经着火并坠毁，在这个画面中玩家可以清晰地看到飞艇的名字“PRYDWEN”。在传说中，PRYDWEN 是亚瑟王的船。而“《辐射》系列”的亚瑟（Arthur）又是何许人也？在《辐射 3》中登场的其中一个 NPC，名叫 Arthur Maxson。虽然他只是个 10 岁的小屁孩，但他却是钢铁兄弟会创始人 Roger Maxson 仅存的后代。看来钢铁兄弟会会在本作的剧情中担当相当重要的角色。

6. 最后要说的便是演示中出现的惟一一种新敌人：Synth Strider，在演示中还出现了它的变体：Synth Assaulter。这种敌人的来历在之前的伏笔部分中已经提过。对，它们就是“The Commonwealth”所创造出来的拟人机器人。这个在战前就已经专注于人研究工智能，但却有点像科学狂人集团的组织貌似终于要展现在玩家的面前了。

厚道无比的限定版



对于一个真“辐射粉”来说，本作的限定版无疑相当有吸引力。本作的限定版将包括：

1. 一个实体 Pip-Boy、由 Vault-Tec 撰写的使用手册、与之配对的底座和保存箱，其中 Pip-Boy 虽然只是个外壳，但玩家可以将自己的手机放置其中并佩戴在手腕上。游戏发售的同时官方也会推出一个专属的手机 APP 来对应 Pip-Boy 的应用，玩家可以通过手机来和游戏产生联动。

2. 全彩印刷的一张画满全部天赋的海报，每个天赋还附带天赋说明及插图。

3. 铁盒版包装的实体游戏。



文 胖小笛儿 美编 NINA



《毁灭战士》作为最老牌的 FPS 游戏，曾以它超凡的质量定义过射击游戏的标杆。自 2014 年 E3 展上首次公布以 IdTech 6 引擎研发的新作游戏影像，虽然只公布了一段短短的 CG，其出色的表现，已令系列玩家对游戏重现当年雄风充满了期待。今年 E3，Bethesda 在其展前发布会开场部分，使用了近 20 分钟的时间，公布了大量《毁灭战士》的全新情报。满足玩家的同时，也表现了他们对本作的重视程度。



毁灭战士		Bethesda	主视角射击
多机种	DOOM		美版
	2016年上半年	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4/XOne：59.99美元		

新故事 新起点

游戏公布后，《毁灭战士》并未加上 4 的序列后缀，也没有任何副标题。id software 将本作称定义为系列的重启之作，采访过程中制作人表示，游戏剧情将会讲述关于火星上 UAC（火星联合宇宙航空公司）起源的一些故事。

这次的故事背景设定在了公元 2145 年，也就是初代剧情的同一年。此时的 UAC 遭遇到来自恶魔的袭击，具体的时间按照制作人的说法，应该处在初代剧情之前。从试玩版的内容看，主角可能会更换为 UAC 研究基地内的一员。相较于初代主角进入 UAC 之后的一无所知，本作的主角会全程经历整个 UAC 火星基地的毁灭，同时为大家揭开当年发生在火星之上的所有谜团。





从展会上公布的两段剧情模式的影像来看，主角除了在 UAC 基地内的调查外，游戏的后期，战场更是会深入到恶魔的巢穴地狱之门内。系列游戏的剧情中，恶魔发起的多番攻击几乎导致人类灭绝。设定为游戏新起点的本作，虽然背景时间决定了无法对之前游戏的故事产生改变。但是进入地狱之门后，续作剧情很有可能会开启人类对恶魔的反攻。

©ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

高速战斗新体验

发布会上，制作人回顾了系列一直以来，通过独特的恶魔设定和多样的枪械类型，创造的与拟真射击游戏不同的体验。也对《毁灭战士》新作的战斗风格提出了定位——快节奏，重火力和强大的恶魔敌军。

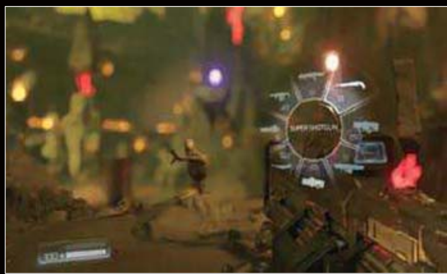
枪械系统

与其他系列射击游戏不同，《毁灭战士》在战斗系统上充满了自身特色。本作为了提高游戏节奏，取消了传统意义上的子弹填装系统，取而代之为获得弹药后自动补充的方式。战斗中，当玩家击杀敌方单位后，敌人会掉落蓝色的弹药道具供玩家补充弹药。从试玩中看，系统会识别玩家手中的武器进行判定，掉落的道具只能对玩家当前使用枪械进行补给，剩余武器弹药并不能得到恢复。而且，游戏中枪械只有一个弹夹，所有类型枪械都不能携带额外的弹药。所以，在获取补给道具时，先确定一下其他枪械的弹药存量，确保不会在需要使用的时候弹夹内空空如也，就显得极为重要。当然，游戏中还有一种黄色的补给资源可以为非使用中的武器进行弹药补给。在游戏全新的弹药系统中，玩家将不会出现战斗时弹夹弹药不足的尴尬，也不会因为要在激战中寻找安全地点更换弹夹而影响爽快感。这种新的尝试，不仅令游戏的战斗节奏更加快速，也展现了自身独有的特色。



武器轮盘

为了使战斗更加爽快，游戏采用了武器轮盘系统来帮助玩家携带更多枪械。轮盘中可存放近战及枪械装备共八种，以供玩家在战斗中随时切换，增加与敌人战斗的应对手段。根据目前的情报看，轮盘中的武器根据类型不同，每一种都有其固定的位置。定位相似但类别不同的枪械也是分开存放的，由于此次情报中并未提及更多武器携带及更换方式说明，希望游戏不会只存在八种可携带武器。同样的，在武器轮盘方面，游戏也为凸显高速战斗做出了独特的设计。当玩家开启轮盘后，游戏会进入子弹时间，此时敌人将变为慢动作，枪械更换完毕后效果随即解除。此时画面也会通过对远景的虚化来表现角色切换枪械时的注意力，为战斗增添了更多的代入感。





■系列经典的BFG大威力枪械仍旧会在本作出现。

体力设定

游戏的体力系统设定为老式射击游戏类型，受伤后体力值不会恢复，需要通过获取红色的健康能量才可以补充。同时在地图中会捡到绿色的装甲能量，作为临时的血量保证玩家的生存。

特殊移动

为了营造爽快的游戏射击节奏，游戏在战斗部分作出改变的同时，也对角色移动做出了不小的改变。本作中角色的移动速度和跳跃的高度都会高于其他类型射击游戏。从高处落下时，虽然会有立足不稳的细节表现，但是并不会导致体力流失。制作人在访谈中也表示角色还会有二段跳的设定。

虐杀演出

血腥的暴力表现一直是《毁灭战士》系列游戏的特色之一，本作更是将这种暴力进行了着重的表现。游戏中，当玩家对敌人造成一定的伤害后，敌人会出现类似于防护崩坏的效果。当敌人身上发出蓝光之后，就可以对他们使出终结技了。目前看来，游戏的终结表现类型非常丰富，根据敌人类型区分，主角也会使用不同的终结手段。诸如在遇到大型敌人时，我们看到主角会选择使用关节技终结，类似地狱骑士那样的精英敌人，都采用了扭断脖子的方法解决。而小型敌人则会被玩家残忍地虐杀，从徒手爆头到手撕恶魔，各种终结技绝对会令玩家肾上腺素飙升。在首段展出视频最后，我们看到阵亡后的玩家同样会遭到敌人的虐杀，这种极富冲击力的立场翻转演出，也引来了场内观众的一片喝彩。



▲巨大的电锯近战时威力无穷。

除了终结技能外，系列经典武器电锯的虐杀效果则更为暴力。使用电锯攻击敌人时，无需打出崩坏效果即可直接终结敌人。电锯攻击敌人时，恶魔们还有会非常真实的格挡反应，不过同样是血肉之躯的手臂当然无法抵挡电锯，此时恶魔的四肢还会被电锯锯断，演出效果满分。



■ 出现这种效果后，即可对敌人进行终极。



◀不仅近战，战斗中不同的枪械也会有令敌人支离破碎的演出效果。

敌人AI

游戏的制作者表示，游戏中的恶魔将会非常难缠，它们不仅拥有迅捷的速度，强大的力量，而且在 AI 的表现上也非常惊人。在演示中我们看到敌人确实存在灵活的移动和相当精准的射击，不过并没有看到 AI 有什么特别之处，可能为了展示视频的演出效果，每一只恶魔在出现时还都会对玩家做出示威性质的咆哮。当然这种无意义举动基本只会换来主角的虐杀，不过整个演示过程中还是会看到操作者几次身陷险境，相信在正式版的游戏中，玩家在火星上与恶魔的战斗也会变得更为激烈。



▶系列经典BOSS牛头魔（Cyberdemons）也会在游戏中霸气登场。



◀演示中一段使用工作人员断肢的解密，也成为不小的亮点。

体验总结

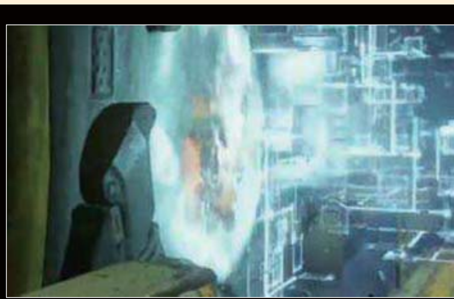
画面上，游戏以 1080p/60 帧运行，IdTech 6 引擎对光照和粒子效果的渲染也十分出色，绝对可以满足玩家们挑剔的要求。游戏从系统到战斗也都做的极具特色，装弹类型和武器切换的设定让游戏节奏更加快速，体力恢复和弹药补给的独特方式也在强迫玩家不停的战斗，从而进一步提高游戏节奏。整体上，本作与 id software 旗下另一款射击游戏《德军总部》有着诸多相似之处，不过《毁灭战士》将会是一款更为个性的射击游戏，它所带给玩家们的体验，也不会在其他系列中出现。

多人模式

游戏展示给玩家的多人模式类型也极为丰富，据点争夺、抢分模式等流行的多人对抗模式都会出现在游戏之中。

展出时的多人模式中我们看到人类战士分为蓝白两方对战，双方玩家会通过传送装置进入战场。由于游戏设计的快速节奏，加之二段跳和立体场景的互动，玩家之间的对抗充满了战略性。演示中我们看到，三名角色将一名敌人包围后，却被从后方平台跳下的敌人奇袭，战斗形势瞬间被扭转，相信将来的正式网战中将会出现更多精彩的瞬间。演示的后半段，一名角色经过厮杀后，来到了一个红色的召唤阵前，之后这名角色产生了变异，成为一名导弹亡灵战士。之后在这名角色的视角中我们看到，敌对势力的角色依旧用红色标出，也就是说虽然化身为恶魔，但是玩家依旧会属于本方阵营。所以这种能够让角色变化的法阵，应该会作为资源点存在于游戏场景内供玩家争夺。不过我们同样看到，变身后的角色虽然获得了强大的力量，却也并非不可战胜，随后的画面中导弹亡灵就被另一名玩家使用终结技虐杀。





▲游戏中还存在有类似于传送通道之类装置。

自定义关卡





▲玩家会得到几乎游戏中所有的素材来建立自己希望玩到的关卡。



▲丰富的自定义细节表现，也展示了IdTech 6引擎的强大动力。

展会上，《毁灭战士》的制作人说，即使是剧情模式和多人模式，本作就已经是一款足够优秀的游戏。但是他希望玩家可以得到更多体验，让玩家可以去分享去创造，于是《毁灭战士》带来了无比强大的自定义模式“DOOM SNAPMAP”。

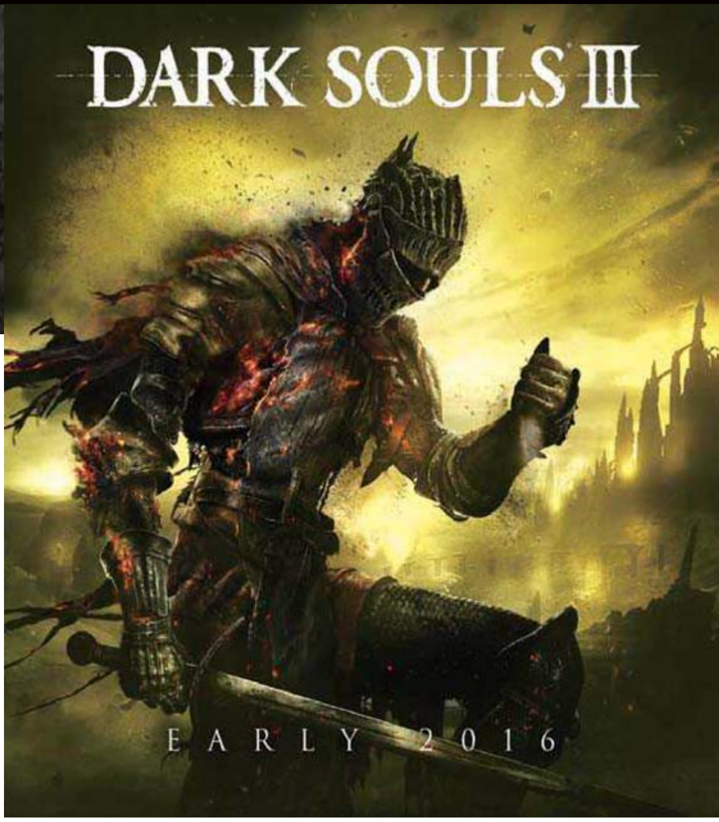
从自定义模式公布的细节中看，自定义关卡需要先从场景地形开始确定，之后一步步的完成所有的场景细节。影像中，我们看到小到一个油桶，一个墙体的背景装饰都可以由玩家自行安置。创建完关卡后，还能对游戏的敌人配置，武器散落点进行编辑，甚至是在触发特殊事件后额外的连锁反应都可以由玩家自行编辑。如此一来，自己来制作全新的冒险关卡也成为了可能。地图编辑完成后,这些关卡分享后，不仅可以用于对战，还以用于协作游玩，模式中还为玩家特别提供多种游戏规则。充分的发挥想象力开创造，如此强大的自定义功能，已经让这款游戏拥有了无限的可能性。

结语

手握《毁灭战士》和《德军总部》两款元祖级射击游戏的 id software，不会甘心看着自己的品牌被人遗忘。在《德军总部》获得新生后，他们对《毁灭战士》所报的希望只会更高。对战斗模式的修改和自定义模式的加入，我们就能看出他们的野心绝不止限于将系列复活。他们渴望用《毁灭战士》重新夺回射击游戏的霸主地位，而就目前看来，游戏的表现也存在着这样的可能。无论最终结果如何，至少全新的《毁灭战士》一定会为玩家带来无穷的游戏乐趣。

在这次 E3 展上，From Software 为玩家们带来了更多关于《黑暗之魂 3》的消息。虽然游戏的详细信息公布还需要等上一段时间，然而通过预告片和官方公布的一些信息，我们还是可以看出本作比起前作的一些变化和改进。末日的世界里只剩余烬，不死人的诅咒仍将继续，然而即使前路遍布荆棘，英雄依然会继续前进。各位不死人，你们准备好了吗?

多机种			
黑暗之魂 Ⅲ		BNEI	动作角色扮演
DARK SOULS Ⅲ			日版
预定2016年初	本地1人、在线多人	对应年龄：未定	
售价未定			



末日世界的英雄故事



二代的结尾中，在即将熄灭的最初火炉中，人性被燃烧殆尽，本应成为灰烬的太阳王葛温最终成为了一具失去人性的活尸，并获得了另一个头衔——乌薪王葛温。三代的世界由于最初火炉的熄灭变得更加灰暗和颓废，太阳也变得褐色不少，但就在这一个绝望的世界，还是有着一丝被救赎的可能。而这就是主角，也是玩家你所需要做的，薪火相传的王者们终将觉醒。

厚重感十足却更加快速的战斗



和系列前几作一样，各种冷兵器之间的碰撞依然是本作战斗系统的主要组成部分。在今年初的《血源诅咒》中，鼓励进攻的游戏机制和快节奏的攻防互换让玩家看到了一个和“《魂》系列”截然不同却依然挑战性十足的战斗系统。系列监督宫崎英高表示本作将会在保持武器重量感的同时加快战斗的节奏，然而战斗节奏的加快并不意味着本作将会变成另一个《血源诅咒》，而是会在保持系列风格的前提下，增加更多的战术选择，从而强化游戏的战斗体验，让玩家时刻有一种“与敌人以命相搏”的紧张感。

顺道一提，系列中长年担任着“新手杀手”的“骑士”依然会在本作中登场并继续给各位玩家带来巨大的麻烦。

颓废却不黑暗的世界



在残酷的战斗之余，不得不说系列的最大乐趣之一便是探索了。本作将会给玩家带来更广阔的游戏地图供玩家探索，机能的提升使得场景将会有更多的细节描写，游戏整体气氛的表现力也能进一步得到增强。

本作场景设计的主题顺应着剧情，以“末日”为主题的本作的世界将会比系列前作更显颓废和荒凉，新增的天气效果将会使得世界更加栩栩如生，也使得游戏世界不再像系列以往那样“黑暗”。





©1994–2015 FromSoftware, Inc. All right reserved

文 八重樱
美编 心の永恒

DISNEY SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS III

王国之心Ⅲ	Square Enix	动作角色扮演
多机种 Kingdom Hearts Ⅲ		日版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价为PS4/XOne：未定		

尽管今年E3，《王国之心Ⅲ》并没有出现在索尼的展前发布会上，但在随后举办的SE发布会上却放出来了一段信息量满载的时长2分半种的PV，监督野村哲也也在接受访谈时流露出了不少有用的信息。从公开的新PV来看，本作已经具备了一定程度的完成度，玩家们应该无需等待很久即可玩上了（但野村监督您是否还记得曾经许诺的《KH BbS2》呢？ _(:3」∠)_）。

神秘对话的主角 终于现身！



艾拉库斯



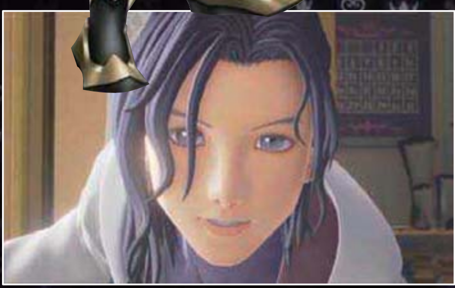
泽阿诺特

在去年E3上，SE曾经公布过一段PV。在这段PV中，几乎全黑的背景画面外有两个少年在谈论着关于键刃战争的往事。一个人的声音听起来略带一丝邪气，另一个人则明显要活泼开朗一些。本届E3公布的新PV里，这两位画外音的主人终于现身，正如之前一些资深粉丝所猜测的那样，他们分别是年轻时的泽阿诺特和艾拉库斯。



《王国之心 梦中诞生》中提到，泽阿诺特和艾拉库斯是师兄弟关系。在最新的PV中可以看到两人一边聊天一边下棋，关系确实相当融洽。但通过二人交谈的内容，却可以感受到两人对待键刃战争有着截然不同的态度。

泽阿诺特："听说过键刃战争吗？"
艾拉库斯："从大师那里听到过好几次呢。"
泽阿诺特："那，你知道'失踪的大师'吗？是他引发了键刃战争。"
艾拉库斯："第一次听说。"
泽阿诺特："其实你早就知道了吧？"



由对话可以看出，年轻时的泽阿诺特就已经对键刃战争与"失踪的大师"产生了浓厚的兴趣，但是当他向艾拉库斯"套话"的时候，艾拉库斯对这个含有"黑暗"色彩的称呼则采取了回避的态度，撒了一个众人皆知的谎话。在《BbS》中玩家们就已经对艾拉库斯大师那顽固耿直的性格有所了解了，假如他不是一味地排斥黑暗，假如他能对迷茫中的泰拉做出正确的引导，或许就不会发生之后的一系列悲剧。而从上述这段对话便会发现，这种畏惧黑暗的心理其实在艾拉库斯年轻时就已经有所体现了。

当然，更令玩家在意的是，年轻时的泽阿诺特和艾拉库斯明明是如此英俊的美青年，到底经历了什么才会让二人变成现在这般模样？艾拉库斯勉强还算是个正常的中年大叔，泽阿诺特则干脆秃得连眉毛都没了。如果说岁月是把杀猪刀的话，那这把刀也未免太狠了些……

棋盘暗藏玄机？

另一个值得玩家们注意的细节，就是泽阿诺特和艾拉库斯对弈的棋盘。乍看之下似乎只是普通的国际象棋，但每一颗棋子都暗藏玄机。棋子的顶端的形状大多是来自于角色们所使用的键刃的吊坠或是武器造型，可以看到泽阿诺特用象征X键刃的棋子吃掉了一颗代表泰拉的棋子，艾拉库斯则用象征索拉的棋子吃掉了代表安塞姆的棋子。两人看似随意的对弈，其实却是"《王国之心》系列"剧情的缩影，不由得想要感叹一句："真是好大的一盘棋！"



■▲左边是象征泽阿诺特的山羊角，右边是象征索拉的王冠。



①索拉 ②米奇国王 ③泰拉 ④凯莉
⑤阿克雅 ⑥梵提斯 ⑦利库 ⑧瓦尼塔斯
⑨安塞姆 ⑩年轻态的泽阿诺特

© Disney Developed by SQUARE ENIX

《魔发奇缘》世界率先登场

新作当然少不了新世界！距离《王国之心 3D》发售也已经过去了 3 年之久，这三年间迪士尼推出了大红大紫的《冰雪奇缘》，还有《超能陆战队》等动画电影，玩家自然期待着这些世界也能加入到《KH Ⅲ》中。不过率先公布加盟的，却是 2010 年感恩节上映的《魔发奇缘》。新 PV 中出现了索拉站在悬崖边眺望远处囚禁长发公主乐佩的高塔的画面。在《魔发奇缘》的动画中，乐佩可以使用自己的长发作为武器来战斗，另外她的头发还拥有极为给力的回复能力，相信作为索拉的同伴时也会是个得力的好帮手。





向着青年迈进的索拉

从官方给出的设定图可以看出，与《KH3D》时相比，索拉又有了明显的成长。尖刺状的头发变短了些许，身材比例似乎也更为高挑。服装采用的是红黑相见的运动款式，非常符合索拉朝气蓬勃的性格。不过据野村所说，他们只是剪短了索拉的头发而已，身体其实还是 2 代时的建模。服装则是中和了 2 代和《3D》时的款式，去掉了许多金属链条装饰，只为了能更加凸显便捷清爽的运动感。

全新的无心敌人

在新 PV 中，出现了几种新的无心怪。比如《魔发奇缘》世界中，会有一种蒲公英造型的无心，攻击它的话就会释放出种子，种子落地后会生成新的杂兵。本作的杂兵 AI 有所加强，它们不再是群龙无首地对主角胡乱攻击，而是会采用一定的战术，比如几个杂兵抱成一团冲过来，此时就不能直接与它们交手了。依靠高飞的盾牌先防御住敌人的冲撞，破坏它们的队形之后才能逐一将其消灭。





进化的战斗系统

本作的战斗系统名为“Attraction Flow”，只要满足特定的条件之后就可随意使用。我们在视频里所看到的那些乘坐上列车攻击巨大体型的 BOSS、或是驾驶马车横扫敌人、还有乘坐在茶杯中高速旋转撞向敌人等等，全部都是“Attraction Flow”的技能。另外，发动“Attraction Flow”时出现的道具全部都来自于迪士尼乐园中的娱乐设备。



另一个系统名为“Free Run”，是从《KH3D》的“Free Flow Action”进化来的，简单来说就是当索拉面对悬崖、高低差地形、山坡等地时，就可以借助地形实现快速移动。本作的地图采用的是无缝衔接的模式，可以让玩家得到更好的冒险体验。



可变形的键刃

键刃居然可以改变形状？这是在前几作中从未出现过的设定！从视频中可以看出，键刃能够变成双持的手枪向敌人发射魔法子弹，还可以变成巨大的火箭筒用威力强大的炮弹将前方的杂兵们轰杀至渣！每一把键刃都有数段变形状态，估计要解锁更高级的变形状态的话，需要刷武器的熟练度吧……







不可不玩的《王国之心 解放》

参展今年 E3 的，还有另一部《KH》新作，这就是手游《王国之心 解放》。《解放》的时间线位于键刃战争之前，这段剧情将会解释键刃战争的起源。因为涉及到比较关键的剧情，还是强烈建议粉丝们去尝试一下。





第三方｜好戏连台 THIRD PARTY
玩游戏
王国之心Ⅲ

星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	角色扮演
多机种 スターオーシャン5 Integrity and Faithlessness		日版
2015年冬季	人数未定	对应年龄：未定
售价为PS3/PS4版：未定		

SE 在今年的 E3 上可谓是出尽风头，《FF7》重制版、《尼尔》新作、《最终幻想世界》……这阵容足以让日式 RPG 爱好者们眼花缭乱，而在这其中，将于今年年底问世的《星之海洋 5 忠诚与背叛》将会是这一波 RPG 热潮来袭之前的一道美味前菜。久违了 6 年的“《星海》系列”新作在 E3 上公开了新影像，在其中可以看到本作的新变化。

文 秋沙雨　美编 NINA

地图的冒险
队友一起跑地图



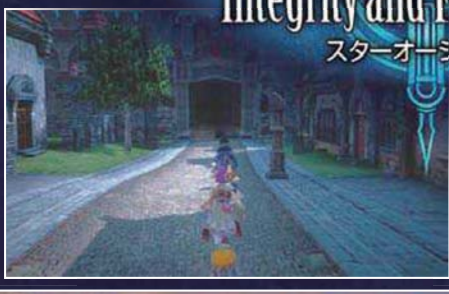
▲为了配合无缝战斗的特性，本作的城镇地图也做得很大。

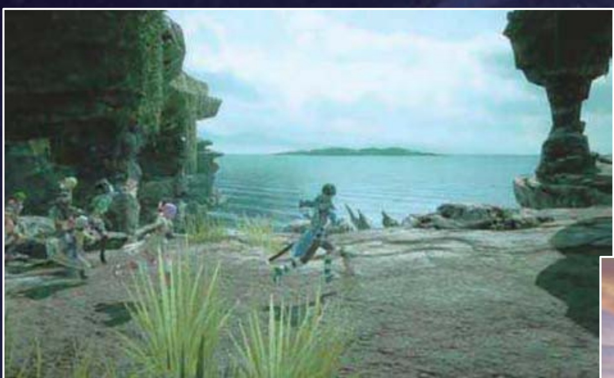
本作的地图移动采用的是一人带队然后队友们跟在身后跑的形式，在城镇或者野外进行移动时，队友们都会跟在玩家身后，看起来颇为热闹。

在 E3 会场公布的新影像里还能看到夕阳中的海边场景，美轮美奂。制作人在访谈时还透露说，在影像里角色们都是在比较狭窄的地图上移动，在正式版里将会有范围更大的地图在等着玩家们进行探索。不过制作人同时也说了，本作并非是开放世界。



STAR OCEAN
Integrity and Faithlessness
スターオーシャン5







▼夕阳下的海滩格外美丽。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.

无缝的战斗 六人共同战斗









本作采用的是可见式遇敌，当玩家靠近敌人的时候屏幕上就会出现提示，并迅速切换至战斗页面。从影像里公布的截图可以到角色头像周围有各种各样的槽，制作人表示这些槽的作用将会在日后进行新一轮的情报公开时为玩家们进行介绍。

要说到本作的战斗与系列历代作的不同之处，那就是战斗时的上场人数增加到了 6 人。此前战斗的上场人数最多都是 4 人，随着主机平台的不断升级，上场人数的限制终于有所突破。同时制作人还表示，会尽量将游戏的帧数稳定在 60 帧左右。





新角色的登场

在这次公开的影像里，可以看到除了男主角与青梅竹马之外的其他队友角色，其中神秘少女米琪也将作为可参战人员加入战斗。制作人在 E3 的现场访谈里为各位玩家粗略地介绍了一下除了这三个角色之外的其中两个队友，不过并未透露他们的姓名。





金发的青年是一名剑士，不过他的剑术与通常的剑术有着差别。青年的肩膀上有着一个纹章，这个纹章是与他的身份有关的东西。



▲青年剑士与菲德尔的并肩作战令人热血沸腾。





►性感的服装是这个角色的一大看点。



绿色头发的女性是队伍里的魔法师，在影像里我们能看到她对敌人使用着强有力的魔法，制作人表示可以请各位玩家期待一下她的通常攻击。同时他还表示，魔法师的另一个看点就是她这身性感的服装，在游戏里可以利用右摇杆调整镜头来慢慢欣赏。



尼尔（新作）	Square Enix	动作角色扮演
PS4 NieR New Project		日版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄未定
售价未定		

五年前，由“《龙背上的骑兵》系列”小组制作的新作《尼尔》问世，以其出彩的剧情与动人的音乐捕获了诸多玩家的心，最令人印象深刻的莫过于女主角的双重性别设定与全结局通关后系统自动删存档的设置，成为 PS3/X360 时代的一部话题之作。五年后，在 Square Enix 的 E3 发布会现场，头戴着埃米尔面具的横尾太郎带着全新的制作阵容解开了《尼尔》新作的面纱。

继承自前作的世界观

《尼尔》的世界观是紧接着《龙背上的骑兵》初代作 E 结局的设定，讲述发生在 E 结局之后 1300 年后（X360 版设定）或者 1400 年后（PS3 版设定）的故事。本作将沿用《尼尔》的世界观，讲述《尼尔》之后的故事，不过故事整体是独立出来的，也就是说，就算玩家们没有接触过前作也能够在本作里享受到足够的乐趣。



制作阵容

制作人 齐藤洋介
（参与作品：《勇者斗恶龙Ⅹ》、《尼尔》）

角色设计 吉田明彦
（参与作品：《二度勇气》、“《最终幻想》系列”）

游戏设计 田浦贵久
（参与作品：《潜龙谍影崛起 复仇》）

游戏作曲 冈部启一
（参与作品：“《龙背上的骑兵》系列”、《尼尔》）

导演 横尾太郎
（参与作品：“《龙背上的骑兵》系列”、《尼尔》）

开发 白金工作室



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

全新的主角

在 PV 里登场的这个女性（暂定为女性，考虑到前作《尼尔》的双性人设定，日后情报进一步公开时也许会有更改）是本作的主角。吉田明彦在绘制角色设定时是以有着黑色优雅的时髦感来进行设计的，袖子上的黑色乌鸦羽毛则是为了让人联想到死亡。

虽然在故事上本作与前作《尼尔》是独立的，前作《尼尔》的部分角色还是会在本作里登场，不过登场的前作角色不会在本作里占据太重要的戏份，因为这毕竟是新角色们的舞台。







游戏制作背后的故事



●目前冈部启一制作好的曲子就只有 PV 和官网公开的这一首，这首曲子是以前作《尼尔》的名曲《イニシエノウタ》的混音版。

●制作人员们打算在《尼尔》新作加入前作《尼尔》里没能实现的要素。

●本作依然为多结局设定，不过多结局的方式与前作有所不同。

●在 PV 的最后出现的是在《尼尔》与“《龙背上的骑兵》系列”里都出现过的天使文字，粉丝们解读之后分别为“NINGYO（人偶）”、“HITO（人）”和“KIKAI（机器）”。

●据吉田明彦透露，由他负责设计的角色数量不多，仅有数名。

●横尾太郎在战斗系统部分不会插手，将它们都交给了白金工作室，本作将会比前作更注重战斗的重要性。

●在制作前作《尼尔》时一开始的设想是将它制作成一个 CERO：A（全年龄）的游戏，制作完成之后设想是 CERO：B 或者 C（12 岁以上或者 15 岁以上），结果判定出来是 CERO：D（17 岁以上）。

●横尾太郎表示本作将会是个 Happy End，而齐藤洋介并不这样认为。顺便一提对于横尾太郎来说前作《尼尔》也是个 Happy End，而对于没有购买前作《尼尔》的设定集的玩家们来说可不是这么一回事……

●制作组正在商量要不要加入难度等级的设定。

●目前的开发进度是 10%。

●本作是献给喜欢《尼尔》的玩家们的五周年礼物。





◀出现在PV里的天使文字



JUST CAUSE 3

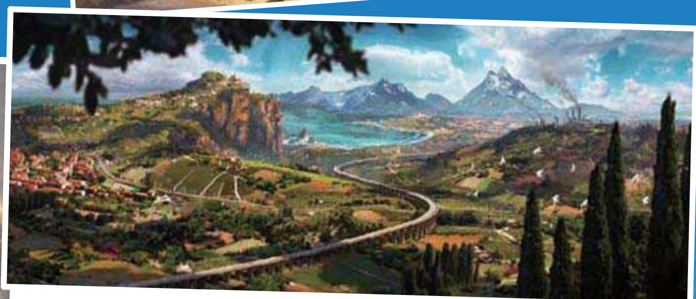
自由！爽快！炸裂！

正当防卫3	Square Enix	动作射击
多机种 Just Cause 3		美版
2015年12月1日	本地1人	对应玩家年龄：未定
售价为59.99美元		

之前我们曾为大家带来过本作的劲爆前瞻，而在本届 E3 大展上《正当防卫 3》也作为 SE 年内的重头作品强势出展，全新的宣传影像保持了系列一贯的火爆风格，游戏的上市日期也正式确定，接下来就让我们一起来看一看本作又有哪些新内容吧！



■Medici岛上拥有非常多样的地形



▲各种建筑物和隧道都可以探索



更自由！

《正当防卫 3》的游戏舞台被安排在一座名为 Medici 的地中海岛屿，而这里也正式系列主角 Rico Rodriguez 的故土。总游戏面积接近 1000 平方公里，得益于 Medici 岛屿本身复杂的地形结构以及各种高耸的军事要塞，可供玩家探索的场景不再仅限于同一个水平面，大量复杂的地下洞穴和高空建筑的内部将进一步扩展游戏的可探索区域，为玩家提供更加自由且立体式的冒险舞台。

©2015 Square Enix Ltd. All rights reserved.

更爽快！

曾经身为美国中央情报局的超级特工，Rico 可以使用种类繁多的各式武器，其中最拉风也是最具系列特色的当属攻守一体的钩索，这个类似于《希魔复活》中的武器不仅能够让主角拥有上天入地的移动能力，还可以将其发射出去让不同的物体互相牵连，让牵引力大的物体带着重量小的物体到处飞，又或者让敌人的空中载具深刻领会一下地心引力的力量，只要你敢想敢做就能创造出欢乐无比的战斗体验。前几作中利用钩索和降落伞即可实现不落地的探索体验，而本作中新增的飞行服则更具速度感，绝对是高空突入敌阵实施快速渗透打击的最佳装备，如果能够将三者灵活运用，玩家就能体验到人肉轰炸机般的爽快感！







▲利用钩索还能快速截获敌方载具



▲飞行服低空飞行时的刺激度满点



■使用降落伞可以对地面进行稳定的空中打击

更炸裂！

本作中 Rico 可以同时装备 3 种不同类型的武器，并且拥有无限的 C4 和手榴弹（没错！这不是作弊！），在面对建筑物内的敌人时你甚至都不需要浪费子弹，直接在建筑物的承重墙上安置好炸弹，然后就可以动动手指开启真爷们模式潇洒走人了，制作组还贴心的在敌人的据点内安置了各种易燃易爆物，保证玩家的每一次打击行动都好比是一场盛大的烟火表演！前作中 Rico 可以通过黑市交易获得各种空投支援，而本作中他甚至可以随时呼叫空中火力对地面目标进行精准打击，结合飞行服的“快速不留痕”敌人甚至还没搞清楚攻击目标就已经被轰杀至渣了。游戏还新增了大量的竞速和攻击型载具，但估计最后都只会沦为主角投放的自爆炸弹吧。





▲绝对的爆破美学

有得有失

除了火爆的战斗任务之外，丰富的挑战任务也是玩家不可错过的，包括载具竞速、定点轰炸、飞行服竞速等内容不仅可以让玩家进一步提高自己的操作技巧，完成后还能获得丰厚的报酬或者升级相应的能力。可惜的是制作组已经确定本作将不会加入多人模式，因为整个开发团队对于多人在线类游戏还有没有足够的经验，他们不会贸然的尝试自己不熟悉的领域，所以致力于完美的单机沙箱类游戏体验才是本作所追求的目标。





▲名副其实的单兵轰炸机



在索尼的E3展前发布会上，Square Enix意外公开了一款《最终幻想》系列”新作——《最终幻想 世界》，可爱的二头身风格与系列传统相去甚远，游戏也更注重养成元素。虽说在《最终幻想 VII 重制版》的强烈冲击下，本作多少显得有些暗淡无光，不过也希望这款作品能为玩家带来一些有别于传统玩法的全新体验。

属于姐弟二人的最终幻想

最终幻想 世界	Square Enix	角色扮演
多机种	World of Final Fantasy	日版
	2016年 / 游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV：未定	

为了寻找失去的记忆，双胞胎姐弟莲与兰带着宠物小玉来到“小矮人”们所居住的异世界——古力摩瓦尔。在这个不可思议的迷你世界中，存在着名为“幻影”的奇特生物。而姐弟二人将与它们共同成长，朝着更广阔的世界展开冒险。







◀阻挡在姐弟面前的谜之骑士，究竟有何种企图？





莲
レエン
CV：雨宫天

身为双胞胎姐姐的莲个性开朗而坚强，总能时刻保持冷静的态度。

兰
ラァン
CV：齐藤壮马

弟弟兰有着一颗善良而纯粹的心灵，展现出天真无邪的一面，虽说行事风格大大咧咧，不过心里总是为姐姐着想。

奇特的迷你世界——古力摩瓦尔



▶生活在古力摩瓦尔的居民，全部都是萌萌的二头身小矮人。







▲▶古力摩瓦尔地域辽阔，丰富的自然环境等待着玩家征服与探索，亦能尽情欣赏四季变换的美丽景致。

特殊能力——自由变换体型

来到古力摩瓦尔后，姐弟二人获得了自由变换体型的能力。既能变成像其他小矮人一般萌萌的二头身，也能随时变回原本的正常比例。不同形态下的行动和战斗方式会有所差异。





▲▼在不同的体型之间自由切换



▲二头身形态下，召唤兽便成为主角的坐骑



▲处于正常身体比例时，主角与召唤兽们并肩作战。





召唤系统

召唤兽

召唤兽是贯穿整个“《最终幻想》系列”中的经典元素，本作也不例外。在这个奇妙的小人国世界里，召唤兽被称为“幻兽”，玩家可以培育它们并一起出战。游戏中将会有非常丰富的幻兽种类，包括大家非常熟悉的贝希摩斯、莫古力等等。





■虽然是Q版造型，贝希摩斯还是一脸霸气





■呆萌的海莫古力



■魔导兵器

MEGA 幻影召唤

除了普通召唤兽外，游戏中还存在特殊的“MEGA幻兽召唤”，玩家可以召唤出巨大的MEGA召唤兽给予敌人沉痛一击。此时队伍中原本的召唤兽会强制退场，而当能量槽蓄满后，还能够发动强力的必杀技。



■体型庞大的MEGA幻兽——铁巨人

历代角色登场

通过“援护召唤”系统，在玩家陷入危机之时，便可以将历代作品中的经典角色召唤至战场。目前已知的角色有《最终幻想VII》的克劳德，以及初代《最终幻想》的光之战士。他们同样也是可爱的二头身形象出现，除了他们之外还会有多少历代角色在本作中登场，十分令人期待。



△“劳模”克劳德，到处都有他的身影



◁光之战士也不比克劳德清闲多少



星球大战游戏

多机种	星球大战 战斗前线	EA	主视角射击
	STAR WARS Battlefront		美版
	2015年11月17日	本地1~2人、在线8~40人	对应年龄：未定
	售价为PS4/XOne：59.99美元		

在被迪士尼收购之前，卢卡斯影业有自己下属的游戏开发部门——LucasArts。该公司最著名的作品是以“《猴岛小英雄》系列”为代表的冒险类游戏，其他则多为授权外包或发行的《星球大战》或《夺宝奇兵》品牌作品。这当中，“《战斗前线》系列”、“《旧共和国武士》系列”等授权作品颇受好评。但作为开发商，LucasArts实力其实很一般。《星球大战 原力释放》虽一度让玩家眼前一亮，但其续作的失败甚至令乔治·卢卡斯本人也大为震怒。2011年，LucasArts宣布授权Epic Games开发一部基于虚幻引擎3的射击游戏《星球大战1313》，但随着迪士尼收购了其母公司卢卡斯影业，该作也没了下文。最后一部名义上的LucasArts作品是《愤怒的小鸟 星球大战》，游戏实际的开发和发行由Rovio负责。

2013年5月，EA与迪士尼签署了长期的星战游戏独占开发权——迪士尼保留了手游、页游等轻度游戏类型的版权，并继续由LucasArts负责授权。EA与星战结缘于MMORPG《星球大战 旧共和国》，这是一部基于经典RPG《旧共和国武士》故事线的全新作品。这部作品开发历时数年、耗资2.65亿美元，但是游戏上线后却没能取得预期的效果，不到一年就从时长收费转换成免费游戏。E3 2015上该作公布了其最新资料片《堕落帝国的武士》。







战地与战线

提到DICE，玩家自然会把本作和该工作室的“《战地》系列”联系在一起。在详细情报公开前，大部分玩家都会以为本作就是一个套了“星战”皮肤的《战地》。实际上，虽然名气和销量都不如“《战地》系列”，《战斗前线》在星战爱好者当中一直拥有不错的评价，其主要原因当然较好地再现了电影中与绝地、原力等同样拥有重要分量的战争环节。尤其是和《星球大战Ⅲ 西斯复仇》同年推出的《战斗前线Ⅱ》更进入了欧美地区的Xbox及PlayStation经典游戏榜单。在被迪士尼收购前，LucasArts何时会公布《战斗前线Ⅲ》一直是粉丝们很关注的事情。期间数次更换开发商，又多次流出开发中画面，令很多爱好者为此纠结不已。

当LucasArts被宣布仅做授权工作而不再参与游戏开发后，很多玩家都为《战斗前线Ⅲ》感到惋惜。E3 2013上，EA宣布将由DICE使用寒霜引擎Ⅲ开发新的《战斗前线》，并同时公布了一段再现《帝国反击战》开场霍斯战役的影像。作为获得长期版权后的首款作品，EA想必对本作势在必得。配合新电影系列首部曲上映，2015年无疑将爆发新一轮的星战潮，而《战地》与《战斗前线》的结合正是最佳也是最稳妥的成功捷径！

星球 Locations

迪士尼收购卢卡斯影业后，将近三十年来小说、漫画和游戏及各个媒体所创造的星战衍生宇宙（Expanded Universe）统一归为传奇故事（Legend），仅承认电影正传和前传共六部、卡通剧集《克隆战争》的情节为正史，并将统一管理后续的世界观、故事线设定。《战斗前线》当然也遵循这一规则。根据目前的情报，本作将主要着重于再现正传（《新的希望》、《帝国反击战》、《绝地归来》）的场景，不会包括出现在前传的纳布、杰诺西斯和穆斯塔法等星球。

游戏发售时，将一共开放 12 张对战地图，包括了下文介绍的 4 个主要星球上的不同地域。贾库星球作为免费 DLC，将再为游戏提供 2 张地图。



霍斯 Hoth

在《帝国反击战》开篇中出现的冰雪星球，义军联盟脱离雅汶Ⅳ号后在这里建立了新据点——回声基地。3ABY，达斯维德亲自率领部队攻占了这个基地，迫使义军联盟再次走上逃亡之路。

恩多 Endor

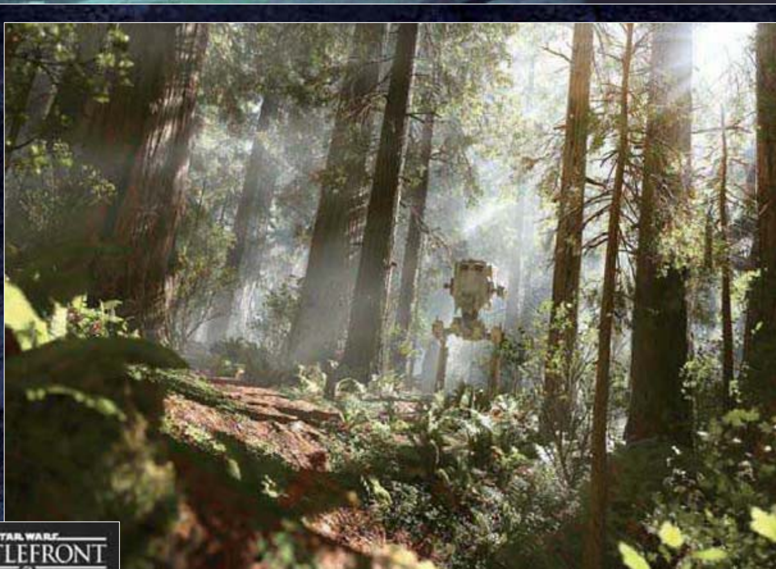
实际上指的是恩多星球的森林卫星，是可爱的外星种族伊沃克人的母星。《绝地归来》中皇帝在恩多附近秘密建造死星Ⅱ号，莱娅和韩·索罗船长必须潜入恩多关闭死星的护盾，给义军创造偷袭死星的机会。



贾库 Jakku

在《星球大战 原力觉醒》首段预告片中得到确认的全新星球贾库，将作为免费追加下载地图在本作登场。贾库是一个与塔图因类似的沙漠星球，恩多战役一年后爆发的贾库战役中，新共和国和银河帝国发生了激战，导致星球表面留下了巨大的歼星舰残骸。电影新三部曲的故事将从这个星球正式展开。

作为早期预约特典，提前预约游戏的玩家将在 2015 年 12 月 1 日可以率先体验到贾库战役，而其他玩家则需要等到一周后的 12 月 8 日才能进入贾库战役。由于《原力觉醒》公映日期为 12 月 18 日，所以实际上贾库星球在本作中将是首次与所有星战爱好者见面。





塔图因 Tatooine

在正传和前传中多次登场的沙漠星球，阿纳金和卢克·天行者的故乡。塔图因是外环星域的一个偏远星球，赫特人贾巴的黑帮在这里拥有很大的势力。

萨拉斯特 Sullust

《星球大战Ⅵ 绝地归来》中达斯维德和皇帝的对话中首次提到的星球，义军的大部队在这里集结。

大战 Modes

本作的核心玩法是基于地面步兵战斗的第一人称 / 第三人称射击游戏。当然，在游戏中玩家有机会驾驶 AT-AT、钛战机、X-WING、雪地飞车甚至千年隼号等经典载具参与战斗，但是并不支持从地表到太空的全方位战争模式。

游戏包括多人在线、单人等多种模式。多人模式从 8 人到 40 人规模不等，目前仅公布了机甲强袭模式；战斗前线任务是本作专为喜爱单人游戏玩家准备的一系列模式，目前仅公布了火线生存模式。





火线生存 Survival

支持单人、本地分屏及在线联机双人合作的模式，目前已经确认该模式可在四个主要星球上进行。在这个模式中，玩家需要控制义军 2 人小队中的一名队员，与队友协力从帝国军的 15 波猛攻中幸存下来、敌人不仅有各兵种的暴风突击队，还包括了两足步行装甲车 AT-ST。而己方则可以通过友军扔下的补给舱获得各种强力装备。

机甲强袭 Walker Assault

游戏最主要的在线对战模式，最多支持 40 人参与对战（20v20），目前已经确认机甲强袭模式包括霍斯和恩多战场。如同名称所示，在这个模式中帝国军强大的四足步行装甲车 AT-AT 将是战斗的核心。帝国军将在 AT-AT 的掩护下横扫战场，而义军则需要竭尽全力阻止 AT-AT 的进攻。E3 2015 的最新演示中，《帝国反击战》中卢克使用钩索绊倒 AT-AT 的战法也已经确认可以完全再现。

目前已经确认，雪地飞车、钛战机、X-Wing 及 AT-AT 都可以由玩家亲自操作，而且游戏提供了第三人称视角和第一人称舱视角两种模式。在 E3 2015 的演示中，我们看到 AT-AT 以机舱视角对义军发动了大范围火炮攻击，临场感十足。

多变兵种 Troopers

“白兵”是很多人对《星球大战》最大的印象，而他们只是帝国暴风突击队中最基础的兵种。在《战斗前线》中，普通突击队、指挥官、侦察兵、雪兵等不同兵种的暴风突击队都会得到一一再现。义军联盟方面同样存在兵种的分别，而且目前我们已经可以确认可以使用多种外星种族参与战斗。

不同的兵种具有不同的固有武器和固有技能，比如在 E3 的演示中我们看到了使用爆能手枪和喷射背包的义军战士。技能采用流行的冷却时间制，大部分可反复使用。在战场中，玩家还会获得各种令牌，这将赋予玩家额外的装备：从 RPG 火箭炮发射器，到呼叫空中火力支援，再到驾驶载具，极大地丰富了游戏的变化。

英雄登场 Heroes

在使用普通兵种进行作战时，玩家可以快速地在第一人称视角和第三人称视角中切换。不过游戏还提供了让玩家操作原著中经典人物的机会，目前已经确认黑武士达斯维德、主角卢克·天行者、赏金猎人波巴·菲特皆为可使用角色。在使用这些英雄角色时，游戏视角会固定为第三人称。每个英雄角色都有不同的固有技能，比如达斯维德使用光剑战斗，同时还可以使用原力锁喉这样的强力技能。



豆知识

为了帮助理解《星球大战》庞大的时间线，官方及粉丝中通常以正传第一部《星球大战Ⅳ 新的希望》中发生在雅汶Ⅳ号卫星的死星之战为纪年节点。这之前的纪年标记为 BBY（Before Battle of Yavin），之后的则为 ABY（After Battle of Yavin）。



FIFA 16	EA	体育
多机种 FIFA 16		美版
2015年9月22日	游戏人数未定	对应年龄：全年龄
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

巾帼之争

“《FIFA》系列”作为当今最好的足球游戏，系列以其过硬的素质俘获了无数玩家。虽然已经立于巅峰，EA Sports 却没有停止“《FIFA》系列”游戏发展的脚步。所以每一年，我们都会见到游戏尝试进行的改变，虽然这期间有些尝试并不算出色，可是这样一种进取的心态，也让系列得以保持长久的活力。

文 胖小笛儿 美编 NINA





关于女足的添加，是今年《FIFA》的主要推荐内容，在 E3 展会前，几乎所有公布的内容都和女足有关。“《FIFA》系列”在几乎获得了全球所有知名男子联赛授权之后，他们终于开拓出了女子足球市场。本作中女子球队将会以国家队身份登场，一共有 12 支在国际上表现出色的球队可供选择，分别为：英国，法国，德国，瑞典，西班牙，意大利，澳大利亚，中国，加拿大，墨西哥，巴西和美国。这些球队的球员，从动作建模，身体比例甚至头发的物理效果都进行了全新的制作。

游戏中已经确定，女足不能同男子球员进行较量，不过游戏中许多模式都会向女足开放。E3 中《FIFA 16》开放了试玩，由于女足不会和男足竞赛，所以她们的数据会进行独立统计。女足球队在试玩表现上同样激烈，进攻和防守的节奏紧张，球员动作灵活，各种花式动作也能够正常使用。不过，女足球员的庆祝动作似乎并没有独立制作，好多具有男性特色的庆祝方式都会被女足球员所演绎，让庆祝画面充满了违和感。

©2015 Electronic Arts Inc.

全新防守

由于系列前作在球员防守 AI 设定上的一些失败，《FIFA 16》对防守系统进行了大刀阔斧地改革。让游戏中球队的防线变得更加牢固，玩家将无法通过使用球星的个人进攻来解决战斗，同时防守的整体性改变，让游戏连传球都变得不再简单。

强化防守

在系列前作“防守引擎”的基础上，EA SPORTS 对《FIFA 16》做出了 25 项调整与修改。通过这些改变，游戏帮助防守球员在极为有限的活动空间内，做出更加迅捷的反应和灵活真实的防守跑位。个人防守方面，后卫单对单防守将会得以加强，让游戏的攻守表现更加平衡，后卫灵活的移动反应和强大的对抗能力将大大提升玩家对防守的热情。



▲后卫球员在位置的争抢上也变得极为凶悍。



智能阻截

EA SPORTS 在游戏的“阻截系统”上也进行了重新设计，球场上的防守队员在阻截方面的 AI 得到了全面提升，球场上每一位防守球员都会变得更具价值。新的阻截 AI 会帮助防守球员分析对方的进攻推进以及传球路线，在比赛中做出正确的防守选择帮助玩家提升防守。除了 AI 的进化，新的系统也让球员的铲球动作变得更为真实，玩家的铲球防守将会拥有更多可操作选择，而不是像过去那样简单按下按键即可。如果铲球出现了失误被进攻球员摆脱，玩家可以通过操作控制球员起身，继续对持球人施加防守压力。

优化进攻

一场足球比赛，除了需要固若金汤的防守作为保障，进球才是获胜的根本。游戏中进攻的优劣一方面要依赖锋线球员的进攻能力，另一方面也离不开中场球员的整体调度。



锋线攻势

无接触控球

No Touch Dribbling

本作中，EA Sports 邀请了梅西为游戏的全新盘带系统进行了动作捕捉，通过对梅西超强控球能力的还原，游戏盘带系统得到全新优化。当玩家处于控球状态时，可以在触球之前选择一些佯攻或者提前控制变向等操作，这种不触球状态下添加的要素，令游戏的进攻选择变得更为丰富多样。

动态传中

Dynamic Crossing

边路球员的传中也进行了重新设计，每一次传中都会根据球员所处的位置以及接球方式产生不同的效果。



合理终结

Clinical Finishing

本作对球员的脚踝建模进行了全新设定，使得每次射门时通过皮球和脚踝的不同位置接触造成不同的射门效果，从而丰富进球方式。合理冷静地选择射门时间，不仅可以降低进攻失误，还会让每一次起脚都变得独一无二。





中场指挥

由于游戏在防守方面的全面进化，锋线球员能力再强，没有中场的支持也很难独自攻破对手防线。借助AI的提升，中场球员的跑位会变得更加合理，他们总是能出现在我们希望的地点。即使面对严密的抢逼，中场球员也可以在狭小的空间内通过传球为队友创造进攻机会。建立了全新的防守AI后，游戏也带来了更为精细的进攻，相信游戏内攻防之间的矛盾对决将会为玩家呈现更为精彩的对决。

技巧训练

随着游戏影响力的不断扩大和操作系统的复杂化，EA Sports开始在自家各大游戏中添加详细的技巧训练作为教学模式，帮助新老玩家熟悉操作。游戏中为玩家增加了更多人性化的帮助，这也是《FIFA》系列一种良好的发展趋势。在本作中，技巧训练得到了不小的改进，既可以帮助新手玩家详尽的熟悉游戏中的操作，针对老玩家群体还能够进行更高难度的技巧挑战，以供他们突破自身操作的极限。

助教模式



这是一种摆脱传统教学模式的新系统，玩家在此模式下会通过实战比赛熟悉操作，助教系统将实时为玩家提供操作上的建议，帮助玩家在比赛中提高水平，此模式下，玩家会感觉像有一名专业人士在进行私人辅导一般。



▶“《实况》系列”今日获得了欧冠未来三年的授权，难道贝利的祝福这么快就应验了。



▲球员建模的制作依旧精良。



▲UT模式的氮金卡中，球王的数值略高于梅西。

结语

本次E3中，EA不仅播放了一段球王贝利演出的宣传视频，还请到了老爷子本人到场助阵。一番访谈虽然精心安排，虽然节奏上显得有些拖沓，不过球王的面子还是要给的。虽然这次发布会上，游戏的宣传并没有给人留下出色的印象，《FIFA》在足球游戏的领袖地位依旧无人可以撼动。另外，这次顶着贝利的祝福，不知道游戏销量是不是能突破新高呢？

从塔防变成射击游戏，《植物大战僵尸 花园战争》没有让全球的PVZ迷失望。而随着游戏后期各种大送特送，外加所有更新全部免费，使得游戏不仅素质出众，而且赚足了口碑。如今更有趣、更疯狂的2代正式公布，这回改由植物向僵尸方发动攻击！ The plants are growing!



植物大战僵尸 花园战争2	EA	动作射击
多机种 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2		美版
2016年第2季度	本地1~2人，在线1~24人	对应年龄未定
PS4/Xbox One版售价未定		

墓地行动和药草突袭



在《花园战争》里有一个名为花园行动的模式，在这个模式中4名玩家要扮演植物，对抗10波先后袭来的丧尸大军。在2代里多了一个名为墓地行动（Graveyard Ops）的新模式，这个模式的玩法基本相同，但变成了玩家扮演僵尸，而植物前来进攻。

在这个模式的特定波数同样会出现BOSS波。BOSS波开始时疯狂戴夫会拿出老虎机抽奖。如果转到3个一样的BOSS图案，就会出现超级BOSS波。在花园行动中也有类似的设定。而在这个模式的最后，玩家同样要来到指定地点脱出。



另一个新模式名为药草突袭。这个模式简单地说就是前作的花园与墓地模式，只不过这回变成了僵尸守、植物攻。该模式支持24人对战，更多细节有待公布。

新兵种登场

在前作中，植物和僵尸方各有4个兵种，从目前来看本作为两大势力各增加了3个兵种，它们都在游戏的封面上有所体现。由于资料不多，目前有些兵种的实力还不得而知，特别是植物方的情报基本为零。

香橼（Citron）：题图左边最下方的大家伙，走起来有点像螃蟹，可以使用护壁之类的技能。

玫瑰（Rose）：看上去很有女王范儿，但一切技能不明。

玉米粒（Kernel Corn）：能够向前方发射大量玉米粒，有点类似于自行火炮。

超级大脑（Super Brainz）：举手投足极有超级英雄风范，能够使用飞踢，发射能量弹，还能刮起旋风来攻击植物！

死须船长（Captain Deadbeard）：能够放出鹦鹉从高处袭击敌人，或是躲进桶里搞大爆炸，还能叫出大炮来攻击。

小鬼僵尸和Z机甲（Imp & Z-Mech）：目前最出风头的角色。它身材矮小但行动敏捷，能够做出空中盘旋等特殊动作。平时的攻击并不强，但可以呼叫Z机甲并坐上去。Z机甲有如《泰坦天降》中的泰坦一样强大！

可继承前作数据

前作虽然只有8个兵种可用，但每个兵种都有数量繁多的变种可以使用，这些变种在能力上都有不小的差别。此外玩家可以为每个兵种自定义外观，赚钱抽包来解锁变种部件和自定义道具就是前作吸引玩家反复游玩的动力。

本作的兵种数量增加到14个，同时会引入更多的变种。而作为玩家帮手的盆栽植物和召唤僵尸也会大幅增加，总数将超过100个。另外，玩家在前作中获得的变种（部分除外）将会继承到本作之中（注意本作只有次世代版），无需从零开始。此举可谓厚道，然而对于没怎么玩过前作的人来说，也许一开始就已经分出胜负……



©2015 Electronic Arts Inc.

文 乙太 美编 小瑟



在今年育碧的展前发布会上，《为了荣誉》的预告片可以说是最为气势磅礴的。这款游戏以中世纪的战争为题材，预告片更是向我们展现出了战士们之间剑锋相交的，醉死沙场的宏大场面。在还没有目睹游戏的实机画面时，笔者就已经在幻想着控制一名战士冲进冲入乱阵中直取敌将的情景，实在是难以不让人期待。那么根据现有的情报，本作究竟是何方神圣呢，让我们一起来看看吧。

为了荣誉		Ubisoft	动作策略
多机种	For Honor		美版
	发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4/XOne:59.99美元		



骑士 维京人 还是武士

本作以中世纪战场为游戏舞台，并提供了3个不同的阵营可供玩家选择。从外形上来看，这3个阵营的战士的原型分别为骑士、维京人以及武士，但由于本作设定在一个架空的世界之中，这3个阵营也有着自己独特的背景与文化，他们将为了自己各自的荣耀，奋勇而战。



The Chosen

获选者们已经在南部沙漠中游荡了1000年之久，这场漫长的旅行原本让他们与世隔绝了数个世纪，但他们最终还是从沙漠的漫游中生存了下来。当然，这不仅多亏了他们自身强大的实力，也多亏了部族之中伟大英雄们的努力。现在，这群英雄们又将再度崛起，带领着获选者们赢得这场不可能获胜的战争，建立新的家园。



©2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



The Legions

在军团势力伟大英雄的领导下，军团的战士们为了守卫自己的家园，已经抵抗了无数入侵者的进攻，并且征服了反抗者们的土地。如今，面对两面袭来的入侵者，军团的英雄们将为了自己的家园而战，把野蛮的敌人驱逐出境。



The Warborn

狂战士们横跨大洋突袭南部海岸，他们是敌人心中最为恐惧的力量。狂战士的英雄们知道什么才是战士所应具备的，那就是热血与执念。勇往直前，他们会将敌人赶出这片曾属于自己祖先的土地。





力量与荣耀！

《为了荣誉》的亮相，可以说颠覆了人们对传统动作策略游戏（MOBA）的理解。无论是偏向真实的战斗，还是刀刀入肉的打击感，都让这款游戏看上去更像是一款极为硬派的动作游戏。与其他同类游戏不同，在《为了荣誉》4对4的攻防战中，并不会存在炫酷的魔法，所有的战士都将用冷兵器决一胜负。玩家需要扮演英雄，率领着士兵们，冒着敌人的箭雨，斩杀拦路的敌将，最终攻下对手的城堡或防御住敌人的入侵。而英雄与英雄之间的对决，也不是靠华丽的连招制胜，由于防御系统的加入，玩家的每一次攻击都必须更为谨慎，因为一旦有所失误，就会立刻被敌人斩杀。总之，在《为了荣誉》的世界里，压倒性的力量才是制胜之宝。





当然，即使在只有冷兵器的战场上，仅凭力量往往是不够的。《为了荣誉》的战场上充满了各种变数，蜿蜒曲折的战线、载有箭塔的高台，以及其他我们尚未知晓的战场互动要素。很多时候，在与敌人正面对抗之前，占据地利往往会有奇效，而这便是本作的策略性所在。如何利用高低差进行偷袭，如何配合队友包夹敌人，这些传统MOBA游戏的策略性也将在《为了荣誉》的战场上一一得到展现。



“《镜之边缘》系列”续作虽然早在 2013 年 E3 便首次公布，并受到系列新老玩家的极大期待，然而于此之后却一直鲜有曝光，仅仅在 2014 年的 E3 上展出过一段影像，存在感之弱，难免令人担忧其开发进度。今年的 E3 展上，EA 终于确认了本作的副标题，公布大量最新游戏情报的同时，将游戏的发售日锁定在 2016 年 2 月 23 日(欧版 2 月 26 日)，总算对众多翘首以盼的 FANS 有了一个交代。

镜之边缘 催化剂		SCE	动作
多机种	Mirror's Edge Catalyst		美版
	预定2016年2月23日	人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4/XOne：未定		



Key word / 催化剂

《镜之边缘 催化剂》并未直接采用“2”代的命名，而是取以“Catalyst”(可翻译成“催化剂”或“触媒”) 作为游戏的副标题，这也将是贯穿本作最重要的关键词。从游戏层面上理解，“触媒”是指那些引起事物发生变化的人或物，正如在暗中活动的主角菲兹 (faith) 作为催化剂引发的一系列变化，当然，若是字面理解，也可能直接指在化学反应中用到的催化剂。但无论是哪一种解读，女主角菲兹自身在新作中的变化，以及她所带来的变化甚至是变革，都会是游戏中最值得玩家关注的焦点。



Main story / 对抗

玩过前作的玩家或许对系列的剧情略知一二。游戏的舞台是一个情报高度管制的近未来都市，玻璃之城 (City of Glass)，在文明与科技高度发达的光鲜之下，有一个秘密传递情报的反政府组织——“跑者”，他们飞檐走壁隐秘行动，传递各种政府 (※ 注 1) 不愿为人知的情报，我们的主角菲兹 (英文名 Faith，意为真相) 便是其中的一员。传递情报的过程中，越来越多的真相让菲兹慢慢醒悟，与政府的追逐与对抗非但没有让她退缩，反而更加燃起她的斗志，为了自由，为了让更多的市民获得真相，菲兹决心战斗到底。

在本次 E3 公布的游戏视频中，除了和政府组织的激烈对抗，我们还看到了菲兹对于自己身世与过去的回忆，这会成为游戏剧情的一个伏线。而新作中作为大反派出现的新角色 Gabriel Kruger，作为这片城市的管理以及情报控制者，菲兹和他的正面冲突也将在所难免。







E3 review / 进化

虽然商业价值不比同工作室的《战地》系列"，但《镜之边缘》同样也是 DICE 的招牌作品，在画面表现和游戏品质上自然会不负众望。初代中最具特色的第一人称跑酷视角玩法，在新作中将得到大幅进化。











试玩体验

本届 E3 展上，EA 提供的游戏试玩版包含两个模式，其中一个类似游戏序章的上手教学模式。另外一个则是包含了 3 种迷你游戏的自由任务模式。关于操作方法(Xbox One)，主要通过左摇杆的移动以及 LB 按键的跳跃来完成，X 键 A 键也会用到，非常容易上手。

在教学模式中，游戏在一个雨夜中开始，可以明显感受到本作对于场景和气氛刻画的提升，玩家需要在一个名为 Icarus 的同伴指引下，不断接近对方并将镜片送达。除了对游戏操作的熟悉，菲兹的每一次奔跑与飞跃，也让每一个试玩者体验到无比的刺激和畅快，尤其是初次接触本系列的玩家，相信感触更为明显。

而在另一个自由任务模式中，3 种类似迷你游戏的玩法较为引人注目："冲刺"要求玩家在指定时间内迅速移动到目标地点；"广告牌黑客"需要找到建筑物楼顶的广告牌并将其黑掉，这样原本作为政府宣传工具的广告牌就不能正常工作，被其控制的市民也会变得追求自由；最后一个则是和不断出现的敌人展开连续的近身战斗，不使用枪械射击依然是本作战斗部分的特色主题。

相比初代，无论是画面或是玩法，试玩版所体现的进化都是有目共睹的。针对前作部分玩家反映的游戏路线单一、自由度不够的问题，本作制作人表示将大为改观，试玩版中虽然我们可以看到场景中标示的多种行进路线，意味着玩家的选择会变多，然而具体的开放空间和自由程度，还有待更多的情报公布，值得期待。

文 eki964 美编 NINA

维多利亚时代的刺客
切开十九世纪伦敦的黑暗！！



还有四个月不到，一年一作的“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 枭雄》就将正式登场了。育碧在本次E3大展上也是放出了更多的情报。“《刺客信条》系列”每一作的古代剧情都会发生在人类历史上风起云涌的一个时期。而这一次，舞台来到了十九世纪的伦敦，维多利亚女王治下的不列颠。究竟这个时代的刺客们会如何贯彻自己的信条，这一代的游戏又究竟会有些什么新要素。赶紧和我一起来看看吧。

刺客信条 枭雄		Ubisoft	动作冒险
多机种	Assassin's Creed Syndicate		美版
	预定2015年10月23日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元		





▲主角姐弟在酒馆。

双主角确定！

本作将采用双主角的设置，男主角雅各.弗莱和女主角伊薇·弗莱是一对由刺客抚养长大的双胞胎。弟弟雅各性格冲动，暴力而好战。姐姐伊薇相比之下则精于算计，性格也理性的多。姐弟两人不同的角色定位想必会在不同的场景下推动剧情的发展。另外这次正篇中可操作女性角色，也让上一作的遗憾得以终结。

背景

游戏的主线将讲述一对在维多利亚时代被刺客抚养长大的双胞胎姐弟的故事，离开他们成长的郊区小镇，来到当时世界的中心，伦敦。在这里，上层社会控制着一切，不止这座城市，甚至整个世界。下层民众则饱受压迫，甚至犯罪成群。更糟糕的消息是，这颗工业革命的心脏，实际上已经被圣殿骑士团完全控制了。

©Ubisoft Entertainment Inc

主角姐弟将一点一点探索整个城市，不断寻找盟友，征服街头帮派，最终带领人民消除这座城市的罪恶。而主角建立的组织名，便是“辛迪加”。另外，说起十九世纪的伦敦，怎么可以少了夏洛克 . 福尔摩斯？在游戏的本篇，或是 DLC 中，我们很有可能有机会遇到这位名侦探。


■系列标志性的潜行系统。


■伊薇刺杀目标。

新动作：钩索发射！

此外《刺客信条 枭雄》的舞台与历代《刺客信条》游戏的舞台都不同，由于工业革命正在如火如荼的展开，伦敦街头的建筑物要比之前历代来高出不少，想要在这样的城市中灵活战斗和穿梭，显然我们需要一些新的装备。钩索发射器便是其中之一，这件装备在游戏的大部分场景中都可以灵活使用，钩索发射器既可以对高处的墙壁发射，使你可以迅速爬向高处。也可以成为固定于两座建筑物之间的滑索，让你可以快速由空中通过。依靠这个新家伙，雅各和伊薇将可以在城市中自由穿梭，实现很多前作中无法实现的行动。


▲使用钩索发射器快速爬墙。


▼通过钩索从空中快速穿越地形。

新武器！

另外由于当时的伦敦人满为患，犯罪频发，大街上马车来往不断，于是伦敦街头总是有警察巡逻，也因为这个原因，我们的可用武器方面也加入了一些不太引人注目的新成员，如拐杖剑、指虎，甚至左轮手枪等等。

载具系统加入！

当然在游戏里，你想快速到达一个地方，你除了利用绳索发射器飞檐走壁之外，还可以使用十九世纪伦敦街头最多的交通工具，马车。跳上马车，将车夫踢下去，驾！就那么简单，你就可以在城市中快速移动了。玩腻了飙车大战，我们来玩马车追捕怎么样？

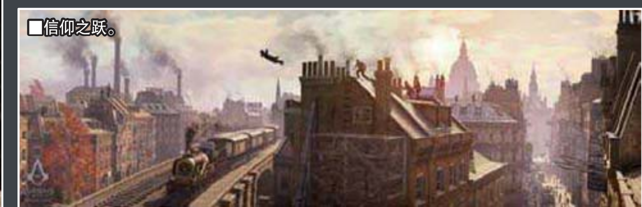

■暗藏杀机的拐杖。


■用手枪打死敌人！


■马车追逐战别有一番风味。

十九世纪的GTA？

然而警察也不只会治安巡逻，当你在他们眼皮底下夺取路人马车，他们也会立即开启追捕模式，甚至，据前方试玩的报告，他们连交通规则都管，如果你不能遵守当时伦敦的规则，警察就会追着你满街跑。怎么样？是不是有些 GTA 的味道了呢？


■信仰之跃。

十九世纪的伦敦，怎能少了蒸汽火车？在游戏中你有机会登上火车，来一场经典的车顶追逐大战！

结语

最后，本作不会有多人合作以及对战模式，制作组希望本作可以回归系列的本源，以剧情为主，让玩家们可以体验到更完整丰富的剧情。也由此可以扭转《刺客信条 大革命》不佳的口碑。究竟他们的愿望能否成真，今年秋季就可以见分晓了。


■将敌人推下火车。

游荡于无法之地的幽灵



幽灵行动 无法之地		Ubisoft	动作冒险
多机种	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands		美版
	发售日未定	本地1人、在线4人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4、XOne：49.95美元		

“《幽灵行动》系列”一直以其高科技装备和团队协作战斗为卖点吸引着众多军事游戏爱好者，科幻的装备设定伴随着的是严谨且真实的战斗系统。不知不觉间离上一作发售也过了三年。育碧也趁着本次E3展前发布会这个时机，公布了系列最新作《幽灵行动 无法之地》。出乎意料的是，幽灵小队那些标志性的科幻装备几乎全部消失不见，取而代之的是更好的画面、更自由的战术选择和更大的战场！就让我们来看看这回幽灵小队将会迎接怎样的挑战吧。

文 三日月　美编 心の永恒

行动目标：毒枭X腐败政府

在系列中，幽灵小队的敌人多是一些地方叛军和恐怖分子。战事规模一般较小，而且在各种高科技装备和精密的团队合作的帮助下，使得他们的战斗无往不利。然而这次，他们面对的不再是装备简陋的叛军或者行事方式犹如教科书一般的恐怖分子，而是行事风格更加凶狠和难以捉摸的毒枭。而且在本作中，幽灵小队将会深入敌人腹地，然而他们标志性的高科技装备却大多不见踪影。更糟糕的是，他们的敌人不单单只有毒枭，还有和他们狼狈为奸的当地政府。敌众我寡、身处敌地且背腹受敌，此次幽灵小队遇到的挑战之大可想而知。




■这位满身纹身的角色想必就是贩毒组织的头目了。





更大的战场

本作故事将发生在位于南美洲的玻利维亚。作为臭名昭著的“银三角”组成部分之一，玻利维亚的可卡因产量一直在全球名列前茅。而这次幽灵小队将会深入这个国家内部与名为“Santa Blanca”的贩毒组织进行殊死战斗，战场将遍布南美洲各地。从杂乱的城市到茂密的丛林，从荒凉的沙漠到高耸的雪山，幽灵将会无处不在。

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

更自由的战术选择

本作和系列最大的不同之一便是地图大小，进一步扩大的游戏地图使得本作变成了一个沙箱游戏，而更大的空间也使得玩家在游戏时有了更多的选择。在官方公布的影像中，幽灵小队就根据地形选择了三种截然不同的战术。在战术一中，狙击手直接把目标干掉，然后另外三个队员立即驾车追击并最终摧毁装满可卡因的卡车。战术二中则采取了系列传统的潜入方式，悄无声息地摧毁了制毒点并捉走了目标人物。最后一种方案最为直接，直接正面突击直捣黄龙。本作中幽灵小队的装备虽然没有前几作那样“科幻”，但依然配备着各式各样的高科技装备，从影像中可以看出，系列玩家熟悉的小型无人侦察机在本作中依然在大显身手。



■飞车追逐战还是系列第一次出现。











当然，如果只有上述这些要素，本作的大地图只是一个空洞的大世界而已，丰富的支线和探索要素也一并俱全，各式各样的目标和任务将会分布在这个开放世界等待着玩家去完成。而要想探索这个大地图，交通工具变得必不可少。本作首次引入了交通工具这一概念，从越野摩托车、吉普车、快艇再到直升机，玩家可以选择水陆空不同的交通工具来帮助自己更好地完成任务。

更好的画面？

不得不说经历了去年的折腾，今年育碧那“业界最高水平宣传片”的做法已经收敛了不少。在本作的首段影像中，虽然画面不能算是“美得窒息”，但在雨天潜入的部分中，其雨水和地面的湿地效果效果相当惊人。而从影像公开的其他画面来说，作为一个沙箱游戏，画面素质实属上乘。鉴于育碧“前科累累”，也难免有玩家和媒体纷纷搬出多年前的《全境封锁》的首段宣传片和实机对比图。然而时过境迁，育碧想必也会“重新做人”。上乘的画面素质、沙箱规模的地图、多变的战术选择、一如既往的小队合作，以上种种元素如果能很好地实现并结合在一起，本作必定能成为“《幽灵行动》系列”的里程碑，就让我们拭目以待吧。





■如果主机版真能达到这种画面素质……育碧我信你啊！



文 纱迦 美编 小瑟

经过不算成功的《幽灵》和《先进战争》后，玩家对T组的期待已经上升到了历史最高点。《黑色行动Ⅲ》在本届E3上展出了大量情报，而且官方已宣布本作将会推出中文版。本期我们将为大家带来关于本作全方位的报道。



使命召唤 黑色行动Ⅲ	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty Black Ops Ⅲ		中文版
2015年11月6日	游戏人数未定	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/PS3/XOne/X360：未定		

本世代版继续存在

《黑色行动Ⅲ》最早公开的时候没有说明会有本世代版，不过如今动视已经宣布本作仍将推出本世代版（即PS3和X360版）。本世代版将由Beenox和Mercenary Technology联合开发。

Beenox是一家位于加拿大魁北克城的开发商，曾经开发过4款《蜘蛛侠》游戏，包括最新的《超凡蜘蛛侠》两作，以及大热的"《天空斯派罗》系列"，和动视有良好的关系。Mercenary Technology则是一家成立于2010年的新公司，此前没有什么游戏履历。



强化战役模式

4人合作的战役模式是《黑色行动Ⅲ》的一大宣传重点。回顾T组制作的COD，早在5代就引入了4人合作，但当时4人合作仅限于特殊玩法的战役模式。之后随着对战和丧尸的流行，战役模式逐渐成为例行公事般的存在。如今本作恢复了4人合作，而且就在标准的战役模式，连剧情都是完整的。玩家分别扮演队伍中的重要成员，而不是叫不出名字的无名战士。而战役模式中将加入大量过场来交代剧情，演出效果堪称历代最强。

此外本作的战役模式也加入了大量新要素。玩家共有3类18种能力和装备可以切换，可以根据战况来或切换无人机，或召唤纳米蜂群，或发动EMP冲击波，而不是过去那样大杀器都是剧情强制使用的，这就给战役模式带来了丰富的变化。

PS4为主力平台

"《使命召唤》系列"一向有重视Xbox平台的传统，2代是X360首发游戏，3代更是完全由X360独占，从4代开始更新和DLC永远是Xbox平台优先。然而到了这一代，情况将会发生变化，这次PS4将成为《黑色行动Ⅲ》的主力平台。

在本届E3上，《黑色行动Ⅲ》缺席了微软发布会，转在索尼发布会上展示了4人合作的战役模式。此外，《黑色行动Ⅲ》将沿袭此前的套路，BETA测试和DLC都将由PS4版先行。虽然如今COD的影响力已经大不如前，但索尼此举仍将影响大量玩家。



©2015 Activision Publishing, Inc.

九大角色供你选择

《黑色行动Ⅲ》多人对战模式的最大变化，当属引入了角色设定。从《幽灵》开始，系列就开始更注重自定义角色，而本作一共提供了 9 名角色供玩家选择，这 9 名角色与其说是角色，倒不如说是兵种。每个角色都拥有专属武器和特殊能力，在本届 E3 中我们玩到了其中的 6 名，下面就让我们来看一下他们的庐山真面目！



毁灭/Ruin

标准的步兵角色，为了提高自己的战斗力而换上了特制的假肢。专属武器 Gravity Spikes 能够用重力波压杀身边的敌人。特殊能力 Overdrive 能在短时间内提升自己的速度。



六翼天使/Seraph

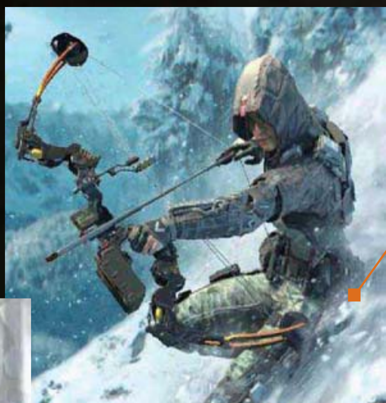
她是一名政府高官的养女，现隶属于 54 Immortals，专属武器 Annihilator 是一把拥有极大威力的左轮，特殊能力 Combat Focus 能够帮助玩家更快获得发动奖励的分数。

注：54 Immortals 是系列虚构的军事组织，于 19 世纪成立，成员以中印两国人为主。



收割者 Reaper

由 Coalescence 公司设计的战斗机器人，因过于危险已被政府取消。专属武器 Scythe 是由手臂变形后的单兵手持型重机枪。特殊能力克隆能创造出 3 个不会攻击的分身来迷惑敌人。



先驱者/Outrider

出生于巴西贫民窟，经过努力后成为巴西特种部队的精英成员。专属武器 Sparrow 是一种爆炸弩，能把炸弹射在敌人身上。特殊能力 Vision Pulse 能够在短时间内发现并标记自己身边的敌人。



先知/Prophet

英国工程兵团（British Engineering Corps）的精英。专属武器 Tempest 是一把闪电枪，命中敌人后能够对其身边的单位造成伤害。特殊能力 Glitch 能够将自己传送回一定时间前的位置。



游牧民 Nomad

他原本隶属于一支专为丛林战打造的快速反应部队，他是惟一的幸存者。专属武器 H.I.V.E. 能够铺设陷阱，敌人触发后就会受到纳米无人机的攻击。特殊能力 Rejack 是一种回复能力，在他濒死时能够快速恢复满体力，发动时还有烟雾掩护。

现场试玩报告

本届 E3 展上，本作提供了多人对战部分的试玩。试玩提供了 3 个模式，都是大家十分熟悉的玩法：Kill Confirm、Hardpoint、Domination。

最直观的变化，当然就是角色选择。本届 E3 展上可以使用 6 个角色，也就是上文中提到的那 6 位。从试玩版来看，专属武器和特殊技能实际上就是两种装备，需要事先装备好。发动方法是一样的，那就是攒够分数。右下角会出现一个图标，分数槽是一个圆弧，蓄满之后按 L1+R1 即可发动。使用武器和发动能力会减少蓄满的槽，当圆弧减为 0 时就不能使用。

装备方面，这回系统又回归了《黑色行动Ⅱ》的 PICK 10 系统，即装备点数之和为 10 点。PERK 依然是有 3 大类，每类有 6 个技能。连杀奖励从画面来看一共有 18 种，试玩时只开放了 12 种。这次多人对战模式依然有喷气背包的设定，但手感和《先进战争》大不一样。二段跳的高度要低得多，滞空时间短，也不能连续二段跳，动作也不会像《先进战争》那样生硬。这回游戏引入了贴墙跑的设定，可以在特定墙壁上奔跑，操作是按住 × 键不放，可以边跑边射击和上弹。此外玩家还可以游泳前往特定区域。

尽管初玩起来和过去的 COD 差不多，但有一些细节设定十分不同。例如这次近战不再是必定秒杀对手，要想实现秒杀需要特定的装备。此外人物的光影效果更加突出，在地面上可以看到清晰的影子，而玩家低头还可以看到自己的脚。至于玩家关心的脆皮问题，从试玩来看血量有所上升，已接近于《现代战争 2》的系列最高水平。总之在玩过之后，笔者对这一作又有了信心。 【文：伽蓝】



MAD MAX

疯狂麦克斯	WB Games		动作射击
多机种	Mad Max		美版
	2015年9月1日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne:59.99美元		

《疯狂麦克斯》是一款根据同名电影改编，以末世求生为题材的开放世界动作游戏。虽然自游戏公布已经过了很长一段时间，但随着同名电影在全球的热映，以及游戏发售日的逼近和E3的举行，相信各位玩家对本作的期待度也在逐渐升温。那么本作究竟有着怎样的魅力呢，下面就让我们一探究竟。

末世废土 疯狂之旅

生存与探索

在《疯狂麦克斯》故事发生的时代，人类已经面临资源极度短缺的问题，社会秩序已经难以被维持。而在这样的世界中，到处都是废土、洞穴以及荒芜的沙漠，食物和水源也都已经遭到污染。借助出色的游戏引擎，玩家可以在游戏中身临其境地体验这片被沙尘覆盖着的荒芜之地。本作故事的开端，是主角麦克斯在穿越寂静平原的途中，遭遇到一伙儿强盗的打劫，并且被夺走了重要的交通工具——越野车。于是他不得不开始了在西部大陆（Westland）寻找自己爱车的旅程，在旅途之中，他又遇到了一名致力于打造完美战车的技师查布科特（Chumbucket），伴随着惊险刺激的故事就此开始。





《疯狂麦克斯》的世界被分割为数个不同的区域，每一个区域都有着自己独特的故事背景与地貌特征，当然也少不了独特的地标和遗迹。在每一个区域中，主角能够接受到各种各样的支线任务，例如铲除敌人等，在完成这些任务之后，区域内NPC的对主角的好感度会得到提升，之后再进行任务会更为顺利。值得一提的是，每个区域里都会存在一个独特的BOSS，玩家可以在找到他们的老巢后将他们击败，这也使得游戏更具挑战性。此外，玩家还可以在游戏中建设并扩张自己的据点，以及在地下竞技场挑战劲敌，更可以利用热气球等其他工具来探索眼前的世界。总之，这是一个疯狂而自由的世界，在这里，一切都会成为可能。

自由选择战斗风格

本作是一款自由度极高的游戏，这其中也包括了极为自由的战斗。游戏中有着种类丰富的远程枪械可供选择，这些枪械能够在不同的场合发挥奇效，例如霰弹枪能够用于距离较近的战斗，雷管则能用来炸毁敌人的老巢，卡宾枪是在驾驶车辆进行战斗时的一个不错选择。除了丰富的远程武器，游戏中还提供了多种的近战手段。此外，玩家还可以在潜行暗杀或正面对抗之间选择，不同类型的装甲与种类繁多的技能可以帮助玩家更好地对自己喜好的战斗风格进行强化。总之，只要玩家愿意，便可以让麦克斯在潜行杀手与热血硬汉之间任意切换。









打造炫酷专属“杰作”

除去火爆的战斗部分，驾驶可以说是《疯狂麦克斯》里的另一个核心。据游戏的发行商透露，本作的驾驶部分将占游戏总体比例的60%。当然，光有驾驶是远远不够的，利用汽车进行战斗才是本作的最大特色。在游戏中，麦克斯的爱车被称为“杰作（Magnum Opus）”，玩家可以为自己的“杰作”配备各种极具炫酷造型以及高威力于一身的武器，例如火焰喷射器、加农炮等，这些武器均可以按照玩家的自身喜好自由配备在车身之上。

除了车载武器以外，游戏还提供了极具深度的车辆改装系统，玩家可以对自己“杰作”由内至外地进行改装升级，这包括了引擎、装甲、轮胎等等。值得一提的是，用于升级车辆的材料需要在沙漠中探索获得，或从敌人处夺取。此外，玩家还有机会进入处于地图之外，名为“虚无之地”的神秘区域，这里的生存条件将会异常恶劣，却有可能收集到用于爱车改装的稀有部件。

试玩报告

在经受过6月——或许是2015年度最佳商业大片《疯狂麦克斯 狂暴之路》的影像冲击洗礼之后，恐怕大多数人都无法隐藏自己对于游戏版《疯狂麦克斯》的好奇和渴望，而稀饭我就是其中一员。不过《疯狂麦克斯》改编的对象严格来说并非是汤姆·哈迪主演的《狂暴之路》，而是当年由梅尔·吉普森主演的首部电影，麦克斯的角色造型上也有着当年电影版的影子。

当然，从故事的风貌和艺术风格上来说，游戏版的《疯狂麦克斯》和《狂暴之路》有一脉相承的感觉。在实际试玩之前，我特意询问了工作人员本作和电影之间的关系，而对方给我的回答是，本作的世界观和《狂暴之路》是一致的，所以玩家也可以在游戏当中遇到和电影里类似的敌人，不过就目前来讲，除了麦克斯这个主角，电影当中的其他角色还没有决定是否会出现在游戏当中，起码目前游戏已经做出来的部分当中，是没有《狂暴之路》中的角色的。当然他也表示，因为目前游戏还在最后的调整阶段，他们不排除会在最后加入一些和电影相关的内容来进行互动，又或是将其放在DLC当中实现，所以因为《狂暴之路》而对本作产生关注的玩家也可以不妨期待一下。

说回游戏本身，《疯狂麦克斯》的试玩给我的感觉是非常惊艳，我当初在看到这款游戏公布时，还以为只会是一个类似《狂怒》的废土背景FPS，但事实证明我想得太简单了，开发组的野心可不只是重现一下老电影当中的情节，而是直接打造了一个辽阔、狂野而且充满了敌意和奇妙遭遇的废土世界，而玩家将会化身麦克斯投身其中，展开一场疯狂的旅程。这是一款有着开放世界的沙箱风格作品，玩家将会驾驶着麦克斯标志性的座驾纵横在荒漠之上，惟一的同伴只是一个被其奴役的野人，加上他是个大多数情况下沉默寡言的男子，所以他和这个世界之间的冲突，注定只能通过拳拳到肉的战斗来解决。

游戏的驾驶部分手感比较厚重，这一点可以通过快速的适应来熟悉，毕竟主角驾驶的是能够在荒漠上驰骋的肌肉车，一定程度上的驾驶重量感还是必须的。当然载具在游戏当中并不只是交通工具，更是玩家用来战胜敌人的武器，除了靠着车子本身的冲撞，站立在车子后方的野人也会按照玩家的要求发动各种攻击，其发动攻击的方式是先按下LB键，触发时间减缓的效果，此时如果玩家选择的武器不同，则会有不同的瞄准效果，霰弹枪的自由瞄准，钩索是针对敌方载具不同部位的锁定，随后玩家只要按下B键发射武器，就可以对敌人展开攻击，如果是使用钩索，还可以通过再次点击B键来扯动钩索，能够实现拉翻对方载具或直接把驾驶员拖出车外等动作，从而摧毁对方的车辆。

虽然麦克斯只会拥有一台载具，但是玩家能够通过消耗自己在路途上获取的各种零件碎片来购买新的配件，改装这台载具，从而令其变得越来越强大。

至于麦克斯本身，则能够通过拳脚攻击来和各种各样的对手战斗，有玩过“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的玩家恐怕会觉得这一部分的战斗系统有点眼熟，X键负责普通攻击，Y键负责反击，B键则从蝙蝠侠的斗篷眩晕攻击变成了子弹量有限的霰弹枪射击，还可以接续在战斗中使用，从而发动把霰弹枪顶在敌人腹部直接轰穿对方的残暴终结技。同时对于那些被击倒的敌人，麦克斯还可以用A键触发动作丰富的处决，如果击倒的是持盾的敌人，麦克斯甚至会极其暴力地用乱拳击碎其盾牌，让人看着血脉偾张。

另外本作的地图上，无论是任务的丰富度还是整体的可探索地点数量，从演示中看来都非常令人满意，看来除了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，华纳今年还在9月为玩家们安排了另外一款充满了诚意的作品，喜欢废土题材和沙箱游戏的玩家千万不要错过。【文：稀饭】

文 清国清城
编 宇宙人
美编 NINA

E3 DEMO



好的开始是成功的一半，对于游戏来说，如何给玩家留下良好的第一印象，就代表了是否有好的开始。而很多游戏的第一印象都来自E3。

E3展对于游戏业界究竟有多重要？可以不夸张地说，一款游戏能否在E3展上获得一个好的开始，可能会在很大程度上决定其最终销量。正因如此，很多游戏开发商与发行商都将E3视为全年商业计划的一个重要节点。《古墓丽影》关卡策划Andrew Dovichi说，一款AAA大作为了E3展所做的准备工作是非常恐怖的，所耗费的精力与资源足够开发一款规模不小的游戏了。

可以这么说，E3 2015还没有开始，很多公司已经在考虑如何在E3 2016做表现了。

《古墓丽影》在微软的2012 E3展前发布会上正式公开，Dovichi参与了此次展出准备。虽然投入的精力非常巨大，Dovichi说参与的开发者都是非常乐意的，因为只有通过这样的一次展出，才能知道自己秘密开发了多年的项目究竟能够获得怎样的评价与关注度。

E3就是游戏业界的春晚，是游戏业界的超级碗决赛，尤其是三大厂商的发布会，更是全球玩家瞩目的焦点。能够让自己开发了几年的游戏，在这个舞台上博得玩家的赞叹与掌声，对于所有开发者来说，不管多苦多累、度过了多少个不眠之夜，这一切就算是值了。不过前提是获得了好评，或者是一切按照计划进行没有出岔子，但往往现实是残酷的。

在E3 2007之前，Harmonix策划Dan Teasdale在噩梦中醒来。他的项目，一款叫做《摇滚乐队》的游戏，将要在微软的展前发布会上公布，但他突然担心可能会出问题。因为这款乐队型音乐游戏将会在现场进行演奏，由Harmonix员工和当时的微软游戏部门负责人彼得·摩尔一起表演。但DEMO存在一个明显的错误，很可能导致演奏过程中突然中断。

那年Teasdale没有参加E3展，他坐在家中的沙发上看G4 TV的现场直播，惴惴不安地等待《摇滚乐队》上台时间的到来。然而正如他噩梦中梦到的一样，悲剧发生了。在全场数千名观众之前，彼得·摩尔的现场表演突然中断了。在这一幕发生时，Teasdale的心都要碎了。

“我记得当时整个人就瘫倒在沙发上，几分钟都动弹不得。”Teasdale说。“好在最后我们还是拿到了展会最佳游戏大奖。”



*本栏目文章仅代表作者个人观点。

背后的故事

Harmonix的表现还算不错的了，至少他们的DEMO是真正现场操作的，之所以出了意外，是因为他们是来真的。而有一些所谓的现场演示，其实从头到尾都是在播放视频——这就像在演唱会上假唱一样。据某内部人士透露，去年E3展某大厂的展前发布会就用了播放视频的方式，DEMO本身并不假，但是大屏幕上播放的是之前录好的游戏游玩视频，上台的进行操作的人只是拿个手柄做做样子而已。之所以这么做，是担心在游戏过程中突然死机，就像之前《刺客信条Ⅳ 黑旗》在索尼发布会上演示时尴尬的死机。这对于开发商、发行商和主机厂商来说都是一场灾难。

这种“假演示”的做法虽说有欺骗嫌疑，不过也是无奈之举，因为如今的游戏实在太复杂，在开发中阶段存在致命BUG的可能性非常大。而且演示的视频虽然是预录的，但确实是实际游戏内容，从这一点上来说，至少比那些把CG当做实际画面的预告片要诚实一些。

“在E3的几个星期之前，他们就要开始准备，把DEMO玩几百遍。”一位了解内情的人说。“他们不仅把操作的动作都练熟了，而且几乎是每一帧都记住了。但是在这个阶段的游戏并不完美，如果在哪个地方出了点偏差，可能就会出现问题。对他们来说，最后不得不换回使用视频播放是令人伤心欲绝的，但是普通玩家不会明白开发中的游戏应该是怎样的。”

很多参加过E3展的开发者都表示，这种临时撤换展出计划的事情非常普遍，几乎所有游戏都有备用方案。

天空之城



在历年的E3 DEMO展示中，2011年的《生化奇兵 无限》是最令人震撼的展示之一。很多记者看到展示后都被惊呆了。为了制作这个DEMO，Irrational Games的20多名开发人员花了几个月的时间，全身心将此DEMO做到完美，其实当时游戏的其他部分还是一团糟。（该作最后经历几次延期，最终于2013年3月发售）

当时参加了DEMO制作的关卡策划Shawn Elliott如今是Arkane工作室的成员，他回忆说：“有趣的是，当时DEMO中反映的内容并非最终发售时的成品。”

这个DEMO的意义，仅仅是表达Irrational想要做到的游戏形态。他们不仅要向玩家证明这款新作的方向，同时也是要向自己证明。“工作室在Ken Levine的带领下，都很清楚地知道预告片以及DEMO的每一分钟该怎么安排，要传达出游戏的哪些重要方面。”Elliott说，“同时这也是做给自己看的。”

实际上，当时这段DEMO中的一切都是已经安排好的，虽然从技术上说确实是有人在操控，但整个过程实际上就像光枪游戏一样，按照预设的线路推进。因为根据当时的开发阶段，这是他们惟一的选择。比如当时敌人的AI都还没做好，场景也没做好，所以不可能即时操控。

《生化奇兵 无限》的这种做法在业界变得非常流行，尤其是那些开发度比较低的游戏，如果想要以看起来是实时操控的方式进行展出，这是最好的解决方法。这就是为什么E3展上有很多大作是关起门来，由开发人员拿手柄演示给大家看的原因——因为观众在小黑屋里看到的内容就是DEMO的全部，屏幕画面之外的内容都是没有的，虽然开发人员理论上来说也是在操作，但实际上跟播片也没有太大的区别。用这种展示方式的根本原因是当今游戏开发的现实决定的——在整个游戏的开发过程中，大部分时候零散破碎的，通常是在最后一刻才将各方面内容拼接起来。这种预演DEMO被开发人员称为“胶带”，其作用就是将还不完备的各种功能暂时弥补衔接起来。

对于上台进行操作演示的工作人员，也有精确到帧的讲解规范。画面上出现什么的时候该说什么，都是提前做好了策划文档，台上的台词提示器会在对应的时间跳出对应的解说词。在《生化奇兵 无限》的展出计划里，每一帧该呈现哪些内容几乎都是计划好的。Elliott说，在这种游戏开发状态下，如果不用预演的方式呈现给玩家反而更会造成误导。不过他也承认，这个DEMO给玩家许下了一个无法兑现的承诺。他说这个DEMO好的就像一部电影，但最后的成品证明该DEMO还是显得过于理想化了。比如在某个片段布克丢下了伊丽莎白，利用滑索在天空城里高速滑行，此时可以看到城市规模极其庞大，而可以利用滑索的地方也非常多，明显在场景的广阔度和动态感方面都比最后的成品更好。这个DEMO中所表现的，就是Irrational原本以为能够实现却最终未实现的形态。

E3展结束之后，Irrational才开始努力让DEMO在家用机上运行，而在此之前，大部分开发工作都是在高端PC上进行的，开发者们梦想的一切都能轻松实现。然而最终成品却要在已经显得性能十分贫弱的PS3和X360上运行。“由于内存的限制，我们只能说……呵呵，”Elliott笑道，“结果注定是不可能了。”

遭遇同样问题的游戏可谓数不胜数。一位匿名开发者说：“在PS2时代，我花了两个月的时间每天高强度加班，为的就是做一个令人印象深刻的E3 DEMO。画面非常酷炫，对主机来说简直是革命性的。我看着做出来的东西从头到尾运行了一遍，心中无比自豪，但是快要结束的时候，首席工程师从后面凑过来，轻声对我说‘你知道的吧？这玩意儿绝对不可能在PS2上跑起来。’”

对于Irrational来说，这次展会也是其回归现实的开始。不管拿了多少个展会最佳游戏大奖，也不可能改变其无法在主机上流畅运行的现实。程序员们努力了好几个月，试图提升其性能表现，但最后开发团队只能迫于现实修改了设计原案。其中一个重大改变就是减少了同屏的敌人数量，DEMO中同屏可以达到16人，最后减少到6人。这是巨大的改变，对游戏性产生了连锁反应。

弄巧成拙

虽然《生化奇兵 无限》的DEMO多少有夸大的嫌疑，不过它至少获得了成功，获得了无数的赞誉，也大大提高了玩家的期待度。而有些DEMO就没那么幸运了。

《分裂细胞 黑名单》在E3 2012公布时，玩家的反应就非常平淡，实际上很多玩家都感到不爽。DEMO中满是枪战与爆炸，而作为系列核心的潜入玩法却被大大弱化了。该作的某开发者说："我们想要呈现的是这游戏更大了，带来了潜入之外更多的游戏玩法。因为它过去一直是比较小众的游戏，我们希望吸引新玩家玩《分裂细胞》。不幸的是，原来的玩家们看到演示动作为主的DEMO之后非常不爽，认为我们取消了潜入部分。"

实际上当时这个DEMO并没有反映游戏的实际内容，《分裂细胞 黑名单》仍然有大量的潜入成分。由于E3上反响恶劣，之后育碧不得不做了另外一个DEMO版本，围绕潜入部分。

还有一些DEMO是在其所处的开发阶段存在大量无法找到和修正的BUG，所以在操作的时候必须非常小心翼翼，一不小心就可能出点幺蛾子。比如《古墓丽影》的E3发布会DEMO，劳拉在斜坡上滑向深渊时，很可能会出现火炬直接插进她脑袋的BUG，如果在微软发布会上出现这种场面，将会马上成为全球玩家的笑柄。所以当时在台上演示这个片段时，观看直播的开发人员都是屏住呼吸，心中默默祈祷。好在最后这个BUG并未出现。本作开发人员说："在一年多的时间里，我们不断遇到导致死机的BUG，而且找不到原因。我们每隔几个小时就修复一次，还是不断遇到。最后才发现是因为主机放的位置不对，导致偶尔过热造成的。"



制作E3展的DEMO需要非常周密的规划，毕竟这不是简单地从游戏中拿一个关卡出来就行，大多数情况下，这就像开发一款超简短的完整游戏，而且必须反映游戏的成品形态。制作这些DEMO需要占用开发人员的大量时间，可能造成游戏本身开发进度拖慢。

专业开发E3 DEMO二十年的游戏策划Sam Bass曾制作了《星球大战 原力指挥官》、《荣誉勋章 日出》、《黄金眼 侠盗特工》等游戏的DEMO，他说："单纯从开发的角度来说，做E3 DEMO分散了大量资源。你要从队伍里抽调一大波人花一两个月的时间去做，而且通常是占用了至关重要的开发时间，在做完之后能把他们累死。"

前Harmonix高层Dan Teasdale说："自己还是个普通开发人员的时候，我一直很讨厌E3 DEMO，因为它们占用了太多的精力，会影响游戏的发售时间。但是作为项目主管，我就不在乎这些了，因为它们能够将整个游戏带到更高的水平，或者说为游戏剩下的部分制定了一个指标标杆，而且还能带来外界大量的意见反馈。"

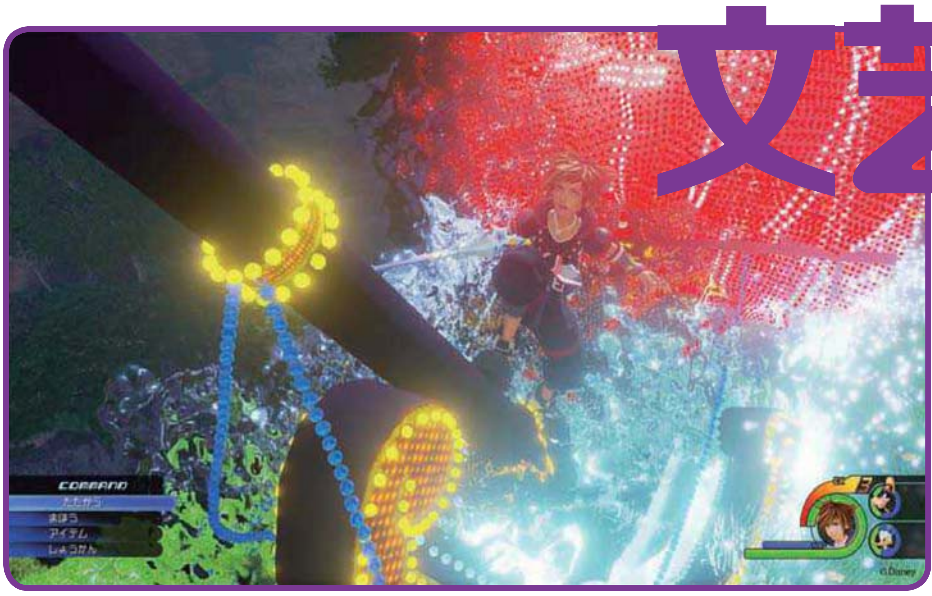
为了让DEMO开发上所耗费的时间不至于被浪费，开发商会尽可能将其完整回收利用于最终版游戏，没有人想看到自己花了几百个小时、加班加到死做出来的东西最后被砍掉，这对于士气也会有影响。所以DEMO的规划者要慎之又慎，既要确保能将游戏的亮点展示出来，又要尽可能不浪费。

一位匿名开发者说："我们深知最终成品不会有E3上吹的那么响亮。但是我们要把当初向发行商兜售项目时挖的坑给填上，要达到当时向开发团队内部宣讲时的水准，还有向媒体许下的承诺。我个人并不认为这是蓄意欺骗。我们在游戏身上倾注了无数的心血，当然只想看到它最好的一面。这就像养育自己的孩子，要把他送到最好的大学。"



E3 日式游戏的文艺复兴

文 清国清城
编 宇宙人
美编 NINA



在今年的索尼发布会前一天，Siliconera 网站发布了一条简短的传闻：Square Enix 将在本届 E3 展上公开《最终幻想Ⅶ》重制版。这条新闻被同日无数新作的预告片与新闻稿淹没，偶尔看到的网友们都在冷嘲热讽——《FF Ⅶ》重制版？这是第 101 次听到这个传闻了吧？

不是笔者在这里马后炮，当时看到这条新闻的时候，真觉得“这次搞不好是真的”。一个是因为 Siliconera 在日本游戏业界确实有一些可靠的内线，此前已经多次准确爆料 SE 的重大新闻。另外一个理由是如今《最终幻想》这个 IP 正在加速失势，经过广受恶评的“《最终幻想 XⅢ》系列”，以及“手游大厂”令人失望的一系列行径，这个苦心经营 20 多年的 IP，已经无法再度令人兴奋。即使是《最终幻想 XV》，在全球范围内的期待度都不是很高。在这种情况下，惟一能够让“最终幻想”之名重新上头条的，也就只有《最终幻想Ⅶ》重制版。即使公布《最终幻想 XVI》恐怕也不会收到同样的效果，因为它无法击中玩家内心中的那根弦。

是的，目前公布的 CG 预告片可能就是这款游戏的全部。是的，也许三五年后《最终幻想Ⅶ》重制版仍然只有一个 DEMO，甚至可能已不复存在。但是在这个时刻，在这一届的 E3 展上，所有热爱家用机游戏的玩家们找到了情怀。“一切为了玩家”——这个看起来可能有些虚伪的口号得到了最好的证明。

《最终幻想Ⅶ》重制版 +《莎木Ⅲ》——索尼的这两个终极大杀器引爆了 E3 展，让现场的上千观众热泪盈眶，让电脑前观看直播的数百万网友惊呼 OH MY GOD。这是公认近年来最成功的一次 E3 发布会。尽管在此一天前，微软用大批可实际操作的现场 DEMO 玩命表现，但仍然在这两个简短的预告片面前溃不成军。微软已经尽力了，他不是败在实力，而是败给了情怀。

今年 E3 展就像 10 年前索尼在 E3 2005 初公布 PS3 之时，同样是用 CG 预告片赢得满堂彩，同样是 PS 系如日中天，同样是日系厂商扬眉吐气。但是因为那一年饼画得太大，直到 10 年后都没有兑现承诺。玩家一度厌倦了那种空头支票。此后多年，E3 展成为试玩版的天下，一切没有试玩的画饼都是耍流氓。虽说务实了许多，但也缺少了惊喜。直到最近几年，E3 逐渐变得索然无味。每年都是那些游戏，每年都是满场的枪炮声，每年都是相同的游戏体验。微软每年都很实在，一上来就是《COD》轰轰轰，实打实的现场操作，好莱坞大片般的爆炸现场。然后中间各种车枪球，最后用《光环》的交响乐收尾。可是，再好的电影，看了五六遍之后还怎么让人兴奋？

索尼到底是在游戏业多混了几年，对于玩家，尤其是老玩家的需求更加清楚。车枪球仍是销量最高的游戏类型，但这么多年过去了，玩家需要新的刺激。所以，索尼开始卖情怀。

据统计，家用机游戏玩家的平均年龄在 30 岁左右，其游戏人群主要集中在 25-40 岁之间的男性。也就是我们所说的 70 后、80 后为主，他们在 FC 时代度过童年，在 PS 时代度过少年。而童年与少年时代的一切，如今回想起来都是那么美好。那些陪伴我们成长的游戏不只是游戏，更是注入浓厚情感的回忆，而这种回忆就是无价的情怀。Kickstarter 的崛起证明了情怀的力量——这个全品类的众筹网站，由始至终都是以游戏项目为绝对主力。《星际公民》靠卖情怀筹集了上亿美元。稻船敬二的《神威 9 号》众筹不断刷新目标。五十岚孝司的《血罪 暗夜仪式》众筹启动后迅速突破 500 万美元，是原目标的数倍。《莎木Ⅲ》众筹启动一个小时内筹资过百万美元，原定一个月完成的众筹目标在 10 个小时之内轻易突破……

曾经的游戏少年如今都已成长为社会的中流砥柱，他们普遍有较高的稳定收入，他们可以为情怀一掷千金。而在他们成长的年代，正是日式游戏的巅峰时代。所以，当这一代玩家开始怀旧时，日式游戏就迎来了复苏的契机。

其实不只是游戏，整个娱乐行业，每隔几年都会吹怀旧风。经典唱片被无数次再版，经典电影每隔十几年就被翻拍，至于翻拍的电视剧更是不计其数。人们不会轻易忘记曾给自己带来快乐、或者曾被触动情感的东西。这就像陈年佳酿，会随着时间的流逝而越发浓香。

我们乐于看到美好的东西用现代化的技术再次呈现。比起电影，曾在我们的生命中占据几十甚至几百个小时的游戏，更能勾起我们的青春回忆。

是的，《莎木Ⅲ》这样的游戏，光靠众筹可能还远远不够。但索尼提供了团队与资金，这样的官方支持表态，将会进一步推动日式经典游戏的复活。不难想象其他发行商依葫芦画瓢，先用 Kickstarter 测试市场反响，得到足够的曝光与情怀支持后，再注入主力开发资金。

是的，日本市场已是手游的天下，家用机游戏每周一两万套的销量可能会让日厂血本无归。但那些 90 年代的经典游戏，拥有数以亿计的全球玩家。日厂想方设法用新作叩开欧美市场，结果发现早已蒙尘的那些旧 IP 更能引起欧美玩家的共鸣。同时真正的诚意之作也将振兴日本本土市场。手游利润虽高，但成功率不断下降，DeNA、GREE 等手游大厂的营收以每年 10% 以上的速度大幅降低。而且日本手游是一个封闭的生态圈，在日本之外的市场缺乏竞争力，如果只做手游，日厂可能会从此退守国门之内，从此失去国际竞争力，在海外积累了几十年的声誉与用户基础从此消失殆尽。合理利用历史遗产，倾听玩家呼声，或许能迎来一次真正的复兴。



E3 VG视点

微博@游戏时光VGtime 微信：VGTIME2015



桥梁

E3 这几天，全球的游戏行业从业者空降洛杉矶。可惜洛杉矶这几天天气不好，也是雾霾，看得到蓝天，看不到白云。

这是我第三次去 E3，有截然不同的感受，分两方面：

首先，本次肩负着发布会全程直播的任务，也是一次全新的尝试。虽然测试和演练了很久，但仍旧心里没底。身在前方却心系祖国，走到哪儿系到哪儿。好在最后没出什么乱子，游戏时光和 UCG 的发布会直播都顺顺当当地完成了。

第二，随着国行主机全面发售，大陆电视游戏市场的铺开。市场的力量是巨大的，你的用户和潜在用户量，决定着你在这个圈子里能够揽到的资源量。大陆地区电视游戏正规市场从无到有的转变，直接影响到远在大洋彼岸的 E3 前方——发布会预约出席难度降低，尤其是咱们这种有名有号的媒体；EA 等第三方厂商有可以排快速队伍体验游戏的 VIP PASS，我们申请到了一些；索尼、微软、育碧等厂商安排了不对 E3 普通观众开放的封闭演示、制作人会后的派对和晚宴，这让我们得到和全球媒体相同的体验与采访机会，是最深入的第一手信息。

这种真切地深入到行业内部的感觉，比以往任何一次都来得更加强烈。

这次，我非常幸运地参与了索尼第一方《未知海域 4》《地平线 期待黎明》《最后的守护者》三部独占作品的制作人闭门演示，小黑屋内演示期间禁止拍照和摄影。演示的过程相当精彩，制作人竭尽全力讲解细节，在话题可公开的范围内最大限度地回答记者的问题。

抱着“整个世界上第一拨看到这些内幕”的快感，我们尝试用文字和官方截图将这些还不为人知的内容传递给朋友们，这种桥梁的作用是我们作为媒体人的最大价值之一。

2007 年到 UCG 杂志社，那是我的第一份工作，到岗的第一天是 E3 展前发布会，熬了一个通宵，鉴于自己的能力和当时的条件，能即时做出来并反馈给朋友们的特别少。至今年 E3 结束，从业 8 年整，虽然还有很长的路要走，但能一直随着游戏的进化不断地提升自己，能看着我们这个圈子越来越有生机，心中五味杂阵，充满希望。

[文：雷电]



*本栏目文章仅代表作者个人观点。

The best is yet to come

时隔数年再次以媒体的角色来到 E3，一不小心又遇到了近年来最精彩的一届，真是又惊又喜，倍感荣幸。

上一次现场观看厂商的展前发布会还是 2011 年，和今年相比，感受最大的变化是：无论是微软、索尼、任天堂这样的第一方大厂，还是 EA、UBI 这样的第三方巨鳄，又或者是如贝塞斯塔这样正在崛起的雄狮，他们都无一例外地更加重视他们的 FANS，也更多地表达了对“自媒体”的尊重，甚至是依赖。在他们的发布会现场，都会专门为自己的 FANS 们预留下最好的观看位置，让他们穿着一致的服装，成为整个现场欢呼的来源，掌声的起点。从他们热切的眼神和交谈中我就明白，这是与国内那些所谓的“明星粉丝团”完全不同的存在。

在发布会现场，我的周围，随处可见操着各国语言的播主们、博主们拿着手机用自拍的方式报道展会现场，几秒钟后他们的身影就会出现在 Youtube、Twitch、Twitter、Facebook 上，通过 Youtube、Twitch 的发布会直播以及这些自媒体的现场播报，E3 的影响力正在呈几何级数的放大！

今年 E3，惊喜太多，留给别人去说，我说几个我的小小失望：

1. 微软的 ELITE 手柄非常非常惊艳，就算是我这样的非装备控，在现场试玩了这个手柄之后也感觉非常有吸引力。但让我很失望的是，150 美元的定价实在太有杀伤力。很难接受用将近 1000 元人民币的价格来购买一个手柄，很难。

2. 一直很期待《战争机器 4》能否成为微软发布会的压轴，但事实上这个压轴演示让我有些失望，并没有想象中的震撼，第三人称射击游戏的未来看来并不能由《战争机器》来扛。

3.SONY 的圣塔莫尼卡小组今年什么都没有，对，如果他们没有在做《战神 4》，那他们在干什么？《战神 3》的高清重制真的是新作的奶粉钱吗？

4.《MGS Ⅴ》缺席微软 + 索尼的发布会。还有两个多月，“小岛秀夫的 MGS”的最后一次发射已经进入倒数冲刺阶段，但是由于小岛秀夫先生的缺席，Konami 失去了展示本作的最好机会。对于玩家来说，E3 发布会看不到游戏宣传片、E3 会场也玩不到游戏的试玩，真的感觉缺了点什么。

5.《塞尔达》新作的缺席。被去年的《塞尔达》新作吓到的应该不止我一个吧？从那时起就一直期待这款作品在 E3 上的亮相。但可惜的是，“并没有”。

6.《镜之边缘 催化剂》，EA 在冷落了这款作品几年之后，似乎想把这个游戏重新介绍玩家。但是实际试玩下来，感觉本作倒不像是“续作”，更像是“重启”，说得不好听点就是“高清复刻”，因为除了地图不一样和制作人特意强调“不可以使用武器”之外，游戏的操作方式简直没什么变化。特地拿出这个不怎么受关注的游戏出来说也是因为自己非常喜欢这款游戏的概念，但愿，这只是游戏开发十分初期的缘故。

最后用一句话来总结今年我的 E3 感受：the best is yet to come, and… buy buy buy!!!

［文：Gouki］



E3 2015 简短随笔

Hololens 演示《我的世界》：像 Wii 刚公布时大多核心玩家不太看好那种程度的动作捕捉技术一样，Hololens 之下的游戏可玩性和操作精确度在我看来是两个最重要的疑问，但这个东西和 Windows8、和 Android Wear 及 Apple Watch 一样，总要有人迈出第一步。我认为 AR 和 VR 技术会在最近十年里长足发展，这也让我对未来的电视游戏世界充满期待。

Xbox One 精英版手柄：把大约 900 块人民币花在提升游戏操作设备，而不是花在某个手游内的数值提升上，可能不太符合国内相当一部分部分玩家的口味。毕竟后者可以随时爽一下，随时指着屏幕交流，而手柄只有朋友到了你家才能看到，还未必看得懂它好在哪。但这也是走在前方的硬件厂商们一直在尽最大的努力、把聪明才智用在追求最好的操控方式的体现之一，如果你负担得起又完全不想要，那就有点……至于定价，微软硬件部门近几年对配件的定价一直有点小自信，从 Surface Pro 那接近 1000 块的键盘盖也可以看出一二。

最期待的游戏：《未知海域 4 贼途末路》、《古墓丽影 崛起》、《潜龙谍影Ｖ 幻痛》，这是 E3 后我最期待的三款游戏——玩得爽、画面好、演出效果棒、剧情肯定说得过去，（其实还有操作熟悉……）不能要求更多。

《最后的守护者》：前面三个游戏我提到爽快感，可能我很难描述自己对爽快感的定义。我猜这款《最后的守护者》和《ICO》、《汪达与巨像》类似，都不是追求玩得爽的游戏。随着年纪渐长，玩起来不够 High 的游戏逐一被我划出期待范围，并且我越来越讨厌单纯和玩家玩艺术概念的作品，但我承认上田文人在追求某种艺术风格和保证可玩性之间找到了应有的平衡。

《最终幻想 VII 重制版》：PS6 中晚期发售，我跟大家打赌。这款游戏推出的时候，可能量子计算和传输、新能源、人工智能革命之类的 21 世纪标志性技术突破都已发生，苹果、谷歌、丰田……都早已被淹没在科技和制造业历史的漫漫长河之中。让我们祝索尼好运。

【文：泰坦】

E3 2015观后感：不会利用玩家的微软

迄今为止，人们将互联网的发展分为了三大阶段：即从 Web 1.0 的门户，到 Web 2.0 的搜索，直到如今的基于 SNS 双向互动的社交网络的 Web 3.0 时代。每个个体，都成为了发声器，拥有了媒体属性，个体集合在一起将产生巨大的能量，这种效应是难以估量的，如能娴熟运用，真是事半功倍，为企业带来长期价值。

从 PS4 与 Xbox One 初次针锋相对，也就是 2013 年 E3 我们会发现，SONY 在互联网营销上远远地将微软的 Xbox One 甩在了身后。大家都应该记得，当 PS4 以便宜 100 美元的价格，毫无二手限制的游戏贩卖体系等几记老拳打得 Xbox One 还没有恢复神智的 1 小时内，互联网上就出现了由 SONY 全球游戏工作室老大吉田修平亲自出演的“和朋友交换 PS4 游戏就是这么简单”短片，还有嘲笑 Xbox one=TV、TV、TV 的短片，以及 PS4 与 Xbox One 价格差异惊人等等一系列鼓吹 PS4 就是棒，Xbox One 弱爆了的短片。一经公布之后，了解情况的核心玩家自然在各个社交平台发个不停，而对于不知情的外围玩家，也跟着凑热转了起来。最后导致的一个结果汇成了一句话：索大好。试问是谁提供给了传播者弹药呢？我相信，一部分确实出自用户之手，但有几个很关键的内容肯定是由 PS4 营销团队精心准备好的，一旦时机到了，立刻在互联网上进行传播。在 2013 年那场战役中，Xbox One 营销团队可以说是一败涂地，毫无还手的准备。

时间来到了 2015 年的 E3。微软为这次 E3 可以说是做足了准备，堪称历届最佳。然而结果大家是有目共睹的，风头依然被 PS4 碾压。其原因我认为不仅仅概括为“情怀战胜黑科技”这么简单。可以说，在家用主机领域的营销方面，SONY 比微软更懂用户，比微软更会利用用户。利用用户，为自己呐喊，帮自己打广告，这几年已经被 PS4 营销团队运用得滚瓜烂熟。有几个细节我们可以留意一下。在 SONY 发布会结束后短短几个小时后，Youtube 上就出现了《FF Ⅶ Remake》观众惊呼反应视频合集，长达 4 小时。等等诸如此类视频迅速在玩家中传播。《FF Ⅶ Remake》现在在互联网传播消息中，除了很核心玩家外，有多少玩家会留意这并非是 PS4 平台独占作品呢？率先玩到又是个什么概念呢？大众在传播中普遍会表达：《FF Ⅶ》在 PS4 上完全重制了。再者，大众对《莎木 Ⅲ》复活一事上，只会带上 PS4，只会带上 SONY，绝对不会带上 Xbox One。微软在本次 E3，也有不少亮点，但随后而来的热度却总是会因为整个营销团队和产品的脱节，而使得好不容易带来的光环迅速减退。举例来说：本次发布会上，Xbox One 发布的精英手柄，本来是一款很棒的产品，话题性十足，但第二天新闻报道，除了介绍手柄高端定制特性外，不少内容却被高达 1000 人民币的价格占据上风，甚至标题都是以千万高端这样吸引眼球的标题来介绍精英手柄，让不少玩家只能望而却步。再者，Xbox One 花了大力气打造的几款独占作品，《古墓丽影 崛起》也好，《战争机器 终极版》也罢，E3 还没有结束，微软就放出话来，这些作品都会登陆 PC 平台，这无异于稀释了 Xbox One 的价值。最大亮点 Hololens，除了现场演示录像外，官方再没有产出更多宣传内容。

这样的例子还有很多，让我这个局外人看着甚是着急。任何一款产品如果想大获成功，产品与市场理解与衔接需要相当缜密，一同进退。显然在这一点上，PS4 团队做得相当优秀，而 Xbox One 团队如同一盘散沙，到现在都是各自为政。

【文：ACE 飞行员】



E3 2015 E3之最



文 众编 统筹 宇宙人 美编 NINA

最佳出展游戏
辐射4

要说惊喜，本届E3可谓是层出不穷，“雾件”复活、经典重现、名作重生无一不吸引着每个玩家的眼球。然而如果问到哪个出展游戏“最实在”？《辐射4》无疑实至名归。从6月3日公布游戏标题和第一段影像，到6月14日的E3展前发布会公布实机影像和发售日。对于大部分喜欢这个系列的玩家来说，和之前长达八年的漫长等待相比，这幸福无疑来得有点突然。从画面再到系统的全面进化，丰富的游戏要素，再到对于“辐射粉”来说吸引力满分的限定版，甚至还有那个配合发布会当天上线的手游《辐射 避难所》。Bethesda仿佛在告诉玩家这不是预告片，不是在卖情怀，画面不会缩水，发售日也不是未定，更不是重制版。对于一个玩家特别是系列爱好者来说，笔者认为这才是一个E3出展游戏所需要有的一切要素。而我们玩家所需要做的，只是在11月10日前准备好钱而已。

索尼阵营最佳出展游戏
未知海域4 贼途末路

在索尼发布会上，索尼第一方最重磅的游戏莫过于《未知海域4 贼途末路》，这款留在发布会最后展示的作品用极高的素质征服了现场的观众。而在E3索尼展台现场，本作与《地平线 期待黎明》、《最后的守护者》一同进行小黑屋演示，作为连续演示的第3场，其在发布会演示内容的基础上增加了后半段的追逐部分，各种顶级分镜以及爆炸效果让人目瞪口呆，就算是好莱坞大片也恐怕难及游戏的高度，而且，参与小黑屋演示的观众还能获得一张《未知海域4 贼途末路》的T恤兑换券，兑换券的背后印有了藏宝图，玩家可以沿着藏宝图寻找兑换摊位，过一把寻宝瘾！



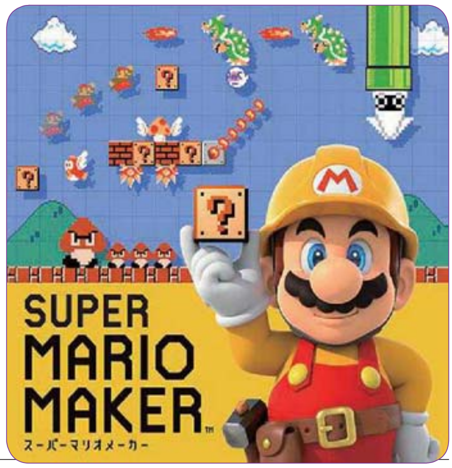
微软最佳出展游戏
光环5 守护者



▶《光环5 守护者》在展台当中也占据了大幅的宣传海报位置。

硬桥硬马的游戏内容一向是微软的强项，今年的《光环 5 守护者》试玩也不例外，不但在发布会上公布了精彩的多人合作战役内容，在展台上，甚至还有同样精彩的战区模式演示，更不用提游戏试玩之前的简报阶段还使用了 Hololens 作为演示工具，可以说是把这款微软当家大作方方面面的优点都彻底地展示了一遍。从游戏的整体风格，以及战区模式的设计上来说，我们也可以看出《光环 5 守护者》的进步，343 工作并不只满足于将其打造成一个精彩的 FPS 大作，而是想要更进一步挖掘游戏本身的可能性和乐趣，例如战役部分分为了士官长带领的斯巴达二期战士队伍，和以特工詹姆森・洛克为首的斯巴达四期队伍，两者之间互相对抗，剧情似乎也会随着玩家的选择的阵营而发生变化，同时战区模式在一般网战对抗的基础上加入了更多的战略元素，也同样令人耳目一新。最为重要的是，今年年底我们就可以玩上这款大作，想起来就实在令人兴奋不已。

任天堂最佳出展游戏
超级马里奥制造



作为初代《超级马里奥兄弟》诞生 30 周年的纪念作品，《超级马里奥制造》在今年任天堂的展出游戏中有着最高的曝光率。从世界锦标赛到数字发布会，这款游戏都受到了格外的重视。玩家在本作中将体验到“游戏创作”的乐趣，而这也是今年任天堂“变化”主题的重要一环。当横版过关的 2D 马里奥面临创新和传统的交叉路口时，任天堂选择了顺应潮流，让这个系列走上了“用户创作”的第三条路。新元素的混搭产生了全新的可能性。而作为任天堂引以为豪的代表作，它也当之无愧地被评选为今年 E3 任天堂最佳出展游戏。



跨平台最佳游戏
潜龙谍影V

虽然在 E3 上 Konami 的展台极其不起眼，但由于有《潜龙谍影 V 幻痛》的坐镇，现场依旧人山人海。最重要的是，相比起其他很多又是小黑屋又是排长龙的游戏来说，《潜龙谍影 V 幻痛》一点都不吝啬公开游戏的内容，虽然没有提供实际试玩，但每隔一段时间就会播出一段长达 40 分钟的游戏演示，通过这段试玩玩家们可以基本了解游戏的基本框架，加上本作的素质明显过硬，玩家在观看演示时都纷纷拍手称赞。

最具诚意出展厂商
Ubisoft



去年……不，乃至到现在，育碧一直处于言论的风头浪尖上。缩水、BUG、延期无疑成为了媒体以及玩家批评育碧的论点。然而在本次 E3 展前发布会上，育碧却出乎意料以“自黑”开场。育碧的每个制作人轮流读出各大社交媒体上玩家给育碧游戏发来的尖锐批评，甚至在发布会期间，主持人依然抓住每个机会调侃自家游戏。相比之前的 E3 发布会，育碧今年无疑务实了不少。和其他展会相比，除了在预告片保持一贯“高素质”外，育碧还提供了大量的游戏实机试玩以展示其新作的高完成度，其游戏素质也获得媒体的一致肯定。虽然育碧要想挽回玩家的信心貌似还需要一段时间和继续努力，但从本次 E3 来看，至少他们有了一个不错的开始。

现场最高人气游戏
光环5 守护者

每年在E3现场，总是有几个“难攻”的试玩，每个展区前总是有着长蛇般的队伍，等待时间动辄2小时以上。今年作为微软的头牌大作，《光环5 守护者》平常排的队伍长度往往就是2个小时起，E3第二天是举办时间最长的，满打满算也只是8个小时，一下子要花掉四分之一用来排一个游戏的试玩队伍的确是夸张。当然对于《光环5 守护者》充满了爱的玩家还是不在少数的，所以队伍的长度就一直没有短过。

不过要是玩家们以为这就算是《光环5 守护者》的人气极限，那可就太天真了，在E3开展的第三天，微软放出了一记大招，竟然宣布《光环5 守护者》会和备受关注的硬件设备Hololens一同展出，这一下微软展台算是炸锅了，排出的队伍甚至超出了展台本身的空间，直接延伸到了洛杉矶会展中心的西馆内部入口，场面实在是异常壮观，期间不断有工作人员给队伍最后方的玩家提醒，他们可能得排上8个小时才有可能亲手玩得上《光环5》和Hololens，足以体现出其人气有多么地突破天际。凭着这一点，《光环5 守护者》自然成为了E3现场毋庸置疑的人气王者。



▶微软展台外长长的队伍，全部都是为了试玩《光环5 守护者》和Hololens而在耐心等待的玩家和媒体。

E3最佳参展厂商
微软



▲如果微软能够继续维持着他们这精彩的产品阵线，XOne的未来前景仍然一片光明。

要顶级大作，有《光环5 守护者》、《古墓丽影 崛起》和《极限竞速6》，要联机同乐，有《天生战狂》、《神鬼寓言 传奇》和《全境封锁》，要精致小品，有《巨兽》、《茶杯头》和《Rare经典合集》，甚至要新硬件，都有XOne精英手柄可以满足玩家的需求，可以说，微软今年的展台在内容丰富度和平衡度上，都做足了功课，能够试玩的内容也非常令人满意，更不用提其中相当一部分还是独占内容。其后微软甚至还在E3第一天结束后，还在场内邀请媒体开派对，再次让大家试玩了展台中的作品，所以这恐怕也是今年媒体们玩得最一本满足的展台，微软，GOOOD JOB！

E3最佳硬件
Oculus

2015年的E3是全面迈入VR世代的一年，和去年的初出茅庐不一样，如今无论是索尼的墨菲斯计划、微软的Hololens还是靠着众筹起家的Oculus都已经找准了自身的方向，开始向着玩家展现出属于自己的特质。从观众的反馈看来，Hololens给出的体验非常惊人，但是其方向目前和主流的游戏方式仍然存在着一定程度的错位，而且本身宣布得比较晚，离实际成熟尚需时间。而在解决方案上更为现实的墨菲斯计划和Oculus中，看似资金雄厚的前者，却只赢了游戏阵容，但是在整体的硬件表现上，却似乎输了后者一筹，看来约翰·卡马克的加入，的确为Oculus注入了一剂强心针，加上和微软XOne手柄还有Win 10的亲密合作，这个预示着未来游戏方式的硬件，或许会在今年的下半年大放异彩。



▲Oculus与XOne手柄也成为了天作之合，或许这款头戴显示器也将有一天会和XOne主机进行联动?

E3最佳发布会
索尼

《FF Ⅶ》重制版、《莎木Ⅲ》、《最后的守护者》——还需要其他理由吗?







E3新闻补遗



文 三日月 美编 NINA

E3 2015落幕 明年老地方再见

今年的E3已经落幕，组织方娱乐软件协会ESA(Entertainment Software Association)宣布了今年E3的出席人数达到了52000人。其中包括从100多个不同国家来自于300多间不同公司的游戏业界人士，并在展会上展出了超过1600种各式产品。

在公布出席人数的同时，ESA还宣布了明年E3的举办时间与举办地点。明年的E3大展将在2016年6月14日至6月16日期间举办，而举办地点仍然还是在洛杉矶国际会议中心。

《冤罪杀机2》正式公布 年轻女王披上刺客战衣



在今年的E3展前发布会上，Bethesda正式公布了《冤罪杀机2》并放出了一段CG预告片。从预告片可以看出，本作的主人公为在一代还是个小女孩的原王位继承人Emily Kaldwin，她拥有蓝色抓钩，并可以快速在建筑物上游走。剧情设定在一代的15年后，鼠疫已成为历史。然而原本身为王位继承人的女主人公却因为一股外来强大势力的阻扰而被篡夺了王位。玩家将从一代的Dunwall来到海滨城市Karnaca，利用超能力和各种装备来夺回原本属于自己的王位。前代主角Corvo也会登场并能被玩家使用。

本作预定登录PS4/XOne平台，预定2016年内发售。

目标是成为海贼王！《盗贼之海》公布



微软在今年E3的展前发布会上发布了由Rare开发制作的新作《盗贼之海》(Sea of Thieves)，这是一款主视角多人在线游戏，预定2016年末发售。

从展前发布会公布的影像中，本作的风格比较清新，玩家扮演着一名海盗可以和其他玩家一起驾船出海，每个人在船上分工合作。航海中发现新岛屿，击退守护宝藏的怪物，获得宝藏，中途遇上其他玩家还会发生激烈的海战。值得一提的是，影像中还出现了海盗题材影视作品中经常出现的逼人跳海，数位玩家强逼着另一位玩家从海盗船上跳海的桥段。

总体而言，在影像中，本作展现了强大的潜力。清新的风格配合多人航海冒险的题材，如果RARE真能把这些元素很好地结合在一起的话，本作无疑相当值得玩家期待。

《守林人》确定登陆PS4平台
要担心的不仅仅只有森林



独立游戏《守林人》(Firewatch)在今年的E3上确定了本作将会登陆PS4平台。作为一个独立游戏，本作的画面风格相当鲜艳夺目，大森林的茂密与壮丽很好地展现了在玩家的面前。玩家需要扮演守林人Henry，他的职责便是孤身一人呆在一座高高的瞭望塔上，时刻监视着森林以避免山火的发生。守林人的日常职责极其枯燥无聊，陪伴着主人公的只有一个便携式无线电和无线电另一边的上司Delilah。然而就在炎炎夏日的某天，当Henry走出瞭望塔进行例行巡逻的时候，奇怪的事情却发生了。本作虽然表面上是一个沙箱类型的主视角生存类游戏，然而通过预告片可以看出本作不仅仅是表面上的那么简单，富有悬念的剧情将会是本作的亮点之一。

本作将会登陆PS4平台，发售日未定

稻船敬二新作《再生核心》公布
不同的躯体 一样的核心



在今年微软的E3展前发布会上，微软公布了有著名游戏制作人稻船敬二制作的新作《再生核心》。本作的背景设定在未来，主角将与自己的机械犬Mack一起行动，在人类文明毁灭后的世界共同冒险。

本作的最大特点便是Mack的核心可以自由切换到不同的机械上，不同的机械无论在外观还是能力都会有所不同，从而给玩家的冒险带来不同的影响，而Mack的意识和记忆并不会因为身体的改变而改变。本作的另一大特点是游戏场景会随着系统生成的沙尘暴而改变。

本作将会是XOne独占，暂定2016年春季发售。

光头杀手归来
《杀手47》年末发售



在今年Square Enix的E3展前发布会上，"《杀手47》系列"最新作《杀手47》正式公布(怎么说着有点别扭)。正如标题一样，本作是"《杀手47》系列"重启作，没有副标题的本作将会采用全新的暗杀系统，开放世界系统给玩家带来了一个更加广阔的刺杀舞台。本作中的目标需要玩家在限定时间内完成刺杀，一旦失手会让目标彻底消失。

值得一提的是，本作的DLC将会全部免费供应。本作的发售日初定为今年12月8日。



老式动画风再临
《茶杯头》公布

在今年微软的E3展前发布会上，微软发布了一款风格极其独特的新作《茶杯头》(Cuphead)。全手绘的背景和人设使得本作像极了上世纪30年代的老式动画片。虽然画风可爱，本作却是一款难度极高的平台类射击游戏。从目前公布的情况来看，本作的BOSS数量众多，每个BOSS除了有丰富的攻击手段之外，还存在不同阶段的变化。

凭着老派的画风配合堪称硬核的游戏难度，本作也被IGN评为今年E3的"最佳XOne游戏"。本作为XOne独占，发售日未定。

E3 异乡客，同路人

——我们眼中的洛杉机之旅

文 稀饭&伽蓝
摄影 稀饭&伽蓝&雪楠
美编 心の永恒



一千个人眼中就有一千个哈姆雷特，自然一千个旅人眼中就有一千个洛杉矶。这座位于美国西海岸的城市是全美第二大的城市，也是举世闻名的娱乐中心，每天都有成千上万的旅客抵达和离去，而为了E3探访此地的我们，只是那芸芸众生中的一员。但同时每一段旅程对于每一位旅人来说，都是独一无二的，也让每一个人的自我感悟，显得无比珍贵。

今年我们有两位负责文字内容的小编带着使命前往洛杉矶进行采访报导，负责领头的稀饭，已经是第三年拜访天使之城，算得上是经验丰富，而今年与他配档的伽蓝则是第一次亲临他已经在《GTA5》里纵横过无数次的“洛圣都”，到底在这一新一旧的两位旅人眼中，洛杉矶又各自有着什么样的景致？各位读者不妨看看下文两人的叙述，然后想必自有定论。

伽蓝视角 陆海空三栖进军

这次E3 2015 UCG报道团一共有3个人，同行的雪楠、稀饭都是去年曾经去过美国的经验者，只有我是第一次前往，由于类似的出差经验已经有过数次，因此我并没有什么紧张感，只不过这一次走得更远罢了。与以往一样，出于性价



比的考虑，UCG的E3报道团选择的依旧是深圳－香港－韩国－美国的转机路线。预定于7:00的集合时间相当人性化，在与雪楠和稀饭碰头后，我们便立即打车前往蛇口港。由于已经提前查过开船时间，因此在到达蛇口港后，不一会儿我们就顺利登上轮渡，但让我万万没有想到的是，这趟轮渡居然只航行了约30分钟就到达了香港国际机场，然而我们的飞机是下午2点的飞机，也就是说我们需要在机场等待约四个小时，按稀饭的话来说就是来得早总比来得晚好，我竟无言以对……

煎熬的数小时过去后，广播终于传来了登机的通知，至此我们－正式踏上海陆空三路的最后一路。飞往韩国仁川机场的数个小时一下子就过去了，但在韩国机场明显能够看到人们纷纷戴





上了口罩，看来MERS还是让人人心惶惶，虽然稀饭也为我们准备了口罩，但是由于口罩实在让人难受，加上感觉防尘口罩心理安慰大于实际作用，最终我也是选择了放弃。

转机的过程并没有耽误太久，到达后稍作等待我们就登上了前往洛杉矶的飞机，在这里就不再细说什么飞机餐好不好吃，长时间飞行难不难受这种老生常谈了，反正我在2趟飞机上忘记吃了多少顿，十几小时的飞行基本没有睡着，惟一记得的就是韩国空姐都真的都是一个样子……

冒失兄弟

在抵达韩国仁川机场时发生了一次危机事件，雪楠在即将登机时发现自己的机票不知所踪，我们3人也一时之间紧张了起来，根据推断一定是在上厕所时不慎丢失的，而雪楠也因此一路狂奔数百米回到厕所寻找，所幸的是，有好心人在厕所拾到机票后，将其放置到了一旁的平台上，因此雪楠也顺利地找回了机票化解了这一次的危机。而日后在洛杉矶的数天里，各种镜头盖找不到啦，线材不知去向啦也是时有发生的事，而稀饭也许也受到了这种精神的传染，在最后离开洛杉矶时在通过安检后竟忘记取回自己的护照，最终幸好还是有老美提醒我们，这些经历告诉我们，人间还是有真情在啊！

稀饭视角 使命召唤



和大多数人一样，小时候我在春游的前一晚，总是辗转反侧，无法入睡。回首看来，那些所谓的旅游，除了小学毕业的那一次和同学们集体前往北京还算有点出行游历的样子，其余时候都是蠢透了的逛公园吃零食外加一群人聚在一起叽喳鬼叫，根本没什么值得兴奋的地方，但对于儿时的我来说，的确意义重大。

时光飞逝，转眼我就投身职场快有十年了，对于出门旅游的期盼早就不再令我难以入眠，然而我也早就意识到，生活总不缺折腾你的手段。果不其然，三年以来，无论是前往洛杉矶参加E3，还是前往德国投身科隆展，哪怕我早早就躺上床，总有一股仿佛熔岩般的焦虑从我心底涌出，强行在太阳升起甚至是月亮没落到地平线之前撑开我的眼帘，狼吞虎咽地啃食着我的睡意。

所以在中国时间6月13日的凌晨3点，我毫不意外地发现自己突然在沉睡中被一个激灵唤醒，心脏一阵剧烈的跳动，脑干紧绷得仿佛是被硬生生注射了满满一针管咖啡因，内心惊惶得像是一条从冬眠中被忽然甩进冰天雪地的蛇。但除了被室友们的鼾声搅拌得浓稠如蜜糖的黑暗和空调吹出的丝丝凉风，我身旁根本没有能够困扰我安眠的事物，床底不可能突然冒出一只怪手，衣柜洞开的门缝里也没有藏着一双不怀好意的眼睛，更没有哪里伸出一把匕首悄悄地架在我的喉咙上，一切的魔障，都源自于内心。



■在没察觉到雪楠的镜头时，我就是这么一副眉头深皱忧心忡忡的样子。

我悄悄推开被子，试着安静地从吱呀作响的床板上支起身子，右手摸索着寻找自己收纳在床头盒子中的眼镜，已经探出被窝的双脚忍受着脱离温暖被窝后感到的一丝寒冷，试图在床沿地板上找到作为新落点的拖鞋。我很肯定自己的行动产生的噪音没有超过10分贝，但是一个突如其来而且忍无可忍的喷嚏令我前功尽弃，于是我干脆“放弃治疗”，扯过一把纸巾，重重地擤了一把鼻涕，然后在室友们含糊的嘟哝和翻身的声响中快步走进了厕所，开始一边忍受着白炽灯对眼睛的刺激，一边对着镜子刷牙，并默默检讨着作为一个悲观主义者的得与失。

我担心得太多，而且完全无法停止下来，这就是为什么每次出行之前，焦虑总会轻易地把我的一夜好眠捏个粉碎。从熟悉的生活圈子一下子被带到人生地不熟的国度，一路上需要乘搭汽车、渡轮和飞机，今年甚至还要途径一个正在闹传染病的国家进行转机，有太多的意外可能发生，有太多的问题或许将会出现，而且在此之上，还有一个沉重的使命牢牢地挂在高空，那就是E3本身的采访任务。我们错过了这旅途当中的任何一趟交通工具，都有可能意味着我们会错过作为整趟旅途的终极目标。

所以这就是为什么每当有不明真相的朋友和亲戚听到我即将启程去美国，并表示由衷地的羡慕时，我只能回给他们一个意味深长的苦笑。一个人会把出差视为一件乐

事——例如第一年前去 E3 的我，只是因为不懂得责任有多沉重，要回应使命的召唤又是多么地艰难，而当你真正明白后，就会意识到，旅途中的所有欢乐与愉悦，都只是为了冲淡苦涩而存在的调味剂而已。

这就是为什么我总试图在这段旅程中尽情享受那些美好的时刻，要是你不为自己的心理多作正能量的储备，哪怕只是一个微不足道但是猝不及防而且人力无法控制的意外，也能将你整个人击倒在地。

我吐掉带着几丝牙龈淡血的牙膏沫，用两杯份量的水漱干净口，对着长了几个霉点的镜子检查了一下自己尚未完全浮现出来的黑眼圈，然后关灯，准备出发。



■这满满的一背包都是电子产品。

电子累赘

对于家用机玩家来说，电子产品应该总是带着点天然的亲和力，毕竟说到底我们自己用于娱乐的设备本质上就是一种功能相对单一电子产品。于是在进入职场的这些年，我陆陆续续买了各种各样乱七八糟的电子产品，虽然整体而言还算有节制，一年最多一两款，但日积月累下来，一不小心还是成了负担，毕竟人就两只手，时间一天也就 24 小时，总不能都花在捣鼓这些高科技产物上面。

于是我在去年试图简化自己的行装，老的上网本已经处于“然无卵”状态，就果断放在家里充当应急用机器——这货拿去卖最多只能卖出几百块钱。作为电子阅读器来说使用体验相当不错而且极为省电的 Kindle Paperwhite 最后因为功能过于单一，被我送给了和我一样喜欢读书的老妈，早年买的索尼便携相机也同样闲置家中，廉价版的 iPhone 4 也变成了老爸的囊中物。

但是到了 E3 出行时，我才发现不得不带的东西还是多得让人头痛。去年入手的微星笔记本是走性能路线，所以重量相当不轻，但是为了旅途中的工作需要，还是得咬牙带上。上个月新买的索尼 A7 微单是专门为此次 E3 之行的摄影需要而买，自然也得随身携带，此外还有快速用声音记录重要事项的录音笔和娱乐 / 工作双重用途的 iPad Mini2 也不得遗漏，甚至还有存储数据用的移动硬盘也得捎上一个，更不用提用于给这些电子产品“续命”的移动电源了。

更要命的是，这些电子产品都身娇肉贵，受不得震荡，于是我还得乖乖把他们一个个塞进背



■飞机上的USB接口充不动iPad，我和伽蓝最后只能共享一个充电宝来撑过这段旅程。

包当中，体积较大的手提箱因为在坐飞机的时候会被托运，有被粗暴对待的风险，却只能用来装相对来说无关紧要的衣服。于是当我真正要出门时，刚一提起背包，就有一种负重槽爆表的错觉，同时也不得不感叹，这种过度依赖电子产品的生活，还真是各种意义上地自找麻烦。

于是，我心中暗暗发誓，为了减轻旅途当中的负担——明年我一定要买 Macbook air！（误）

伽蓝视角 初见洛杉矶



飞机降落之际，机窗外的洛杉矶高空视角让我多少有点意外，我以为这个大都会应该都是高楼林立，没想到一眼望去尽是矮平房，实在和我的想象有较大的差别。在降落后我们办理了入境的手续，期间发生了一件比较有趣的事，那就是某工作人员带着较明显的口音对排队的队伍一直问“Korean Here？”，当时我心里想：“不会吧？就算有 MERS 也不会这样明摆的特殊对待吧？”待该工作人员走开后，又有另外一位没有什么口音工作人员重复同一句话，这时我才反应过来原来人家说的是“Korean Air？”也就是问这里有没有大韩航空的人，可以走快速通道赶紧拿行李，但当我反应过来并询问的时候，工作人员半开玩笑地对我说：“You lost your opportunity!”并指示我们继续排队，我们也只好遵从。

顺利过境后我们便去取回自己的行李，让我感到不愉快的是我的行李箱明显遭到暴力对待而出现了一些使用故障，但是这种死无对证的事也只好认栽。接下来就是与在美国的东北人——霍比特人碰头了，霍比特人已经担任我们 UCG 的 E3 向导长达 4 年，有留意以往游记的读者也一定记得这位好兄弟，而霍比特人在接机的时候，刚好有朋友来他家做客，也跟着他一起前来为我们接风，因此我们也认识了他的朋友小锋，小锋也是接下来几天与我们一路同行的伙伴。

就这样，我们一路驱车前往酒店，由于是第一次来到美国，在一路上我难免专注地看着附近的风景，而洛杉矶给我的感觉就是地大、车多、人少，虽然高速公路宽敞，车辆也络绎不绝，但是你很难在路上看见有什么行人，这和中国有极大的不同，小锋也用“在LA，没车和没腿是一样的”这样一句最简洁的话语来高度概括了这种情况，而其实拥有中国驾照在办理相关的手续后是可以在美国租车的，如果各位英语过关也拥有驾照，来一场洛杉矶自驾游也未尝不可。经过一个多小时的车程，我到达了历届 E3 UCG 官方指定酒店，位于华人区的希尔顿酒店，实际上这个地方和 E3 会场隔了将近半个小时的车程，选择它的惟一原因，就是因为它就在霍比特人家的旁边……

周居劳顿加上进食作息的不定时，众人的肚子都在发出抗议，在酒店中稍作整理后，我们就出发前往晚餐的地点，名为“OUTBACK”的牛排店。实际上在出发前，我向霍比特人询问晚上天气是否会有点冷，他反问我平常怕不怕冷，我说还好，他也因此表示我们不需要特意多带衣服。但显然他这个建议是坑爹的，因为洛杉矶的昼夜温差很大，而且普遍饭店的空调也调得很低，这就导致了我们一群人无论在室外还是室内都冷得不行，最终还是靠牛排上场后带来的高热量稍稍缓解了这个问题，在美餐一顿后时间已经 9 点有余，最后我们一行在商场简单购买生活用品后就回到了酒店，结束了第一天的行程。

懂行的入境官

在正式入境之前，我和稀饭碰到的入境官相当懂行，在表示自己是来参加E3展会时，入境官突然和我聊起了游戏，问我平常玩不玩《部落冲突》，在表示那并不是我在行的内容后，他又问我觉得XOne和PS4哪个比较好，在向他阐述了观点后，他也认同我的说法，并表示支持PS4。实际上这些对话看似有趣，但仔细想想入境官的问题实际上可以说是陷阱重重，幸好自己是真正从事这个职业，否则一通乱答的话说不定还会被拒绝入境呢！



■观海同志，您好！

洛杉矶地理

其实加州以矮平房为主其实很大程度上是由地理因素决定的，因为加州是地震的高发区域，为了安全的考虑很多建筑都不会盖得太高。不过洛杉矶也并非没有高楼，高楼大厦一般都位于Downtown区域，而需要特别指出的是，Downtown虽然是市中心，但和我们国内市中心的概念完全不一样，在美国有条件的中产阶级一般都会选择郊区或是半郊区这种宁静的地方居住，而市中心一般是作为办公之用，造成这个环境与美国的一些历史遗留问题有关，久而久之，美国不少城市的市中心也成为了脏乱差的代名词。



学霸小锋

霍比特人的朋友小锋是一位名副其实的学霸，经过几天的相处中对他渐渐了解，我们都纷纷佩服得五体投地。小锋是现在世界上最顶尖公立名校UC berkeley的在读博士生，且曾经在各种科学期刊上发表个人论文。然而在去年对代码提起兴趣后，他利用研究之外的时间报读了代码相关的课程，并在各门考试中拿下了好成绩，现在他在博士研究之外，是著名社交平台推特的码农实习生。他爱好的体育活动是游泳，年轻时代成为了游泳国家二级运动员，但后来觉得还是读书比较实在后退役，除此之外他还是一名贝斯手，谈起家用机游戏也头头是道……大家都是人，为什么差距那么大？

美国超市

美国的超市规模可能会超出很多人的想象，基本上在美国的任何一家超市你都可以买到所需要的一切物品，因为美国超市的占地面积巨大，分类也十分细致，因此在美国超市会有一种大而不乱的条理感。除了一般的日用品以及食品外，游戏音像软件、体育用品、家电都可以直接买到，因此你经常可以看到购物车上放着一台大电视的老美等待结账，十分有趣。

稀饭视角 大韩航空

去三年E3，坐了三年的大韩航空，感觉自己也算是小半个老顾客了，对于整个航班的评价也在一点点地下滑。当然，我个人感觉问题不是出在他们的服务上，而是仅仅是我个人的审美疲劳，例如他们对于空姐的挑选还是比较严格的，无论容姿还是服务态度都非常令人满意，问题是这些空姐们的长相也和韩国小姐的选美佳丽们有得一拼，细看其实每个人都不一样，但是整体来说无论的脸型和五官的风格还是化妆的手法都相似得惊人，于是坐了三年我还是经常分不清她们之间谁是谁，虽然倒也不妨碍沟通和服务，但总觉得自己在接受克隆人的服务。

另外飞机餐这种东西，连续吃上三年后，感觉也就变成了和编辑部附近一条街的餐厅推出的饮食一样，虽然本身其实没有太大问题，但老是吃着让人觉得提不起兴致，毕竟样式和口味都已经尝遍了，没了新鲜感之后，食物本身不够出彩的特点也就被放大了，总觉得自己吃起来非常地例行公事。而且我也不再像往年那样地试着吃个清光，而是估摸着差不多能满足自己胃口了就任由空姐收走。听起来这有点浪费食物，不过连续三年坐红眼航班给我最大的启示就是，尽量少吸收固态的食物，液体摄入也最好控制一下，因为人在高空当中的身体状态，的确和地面上有很大差别，如果只是去厕所频繁一点倒也算还好，真要闹出个肠胃不适来，十多个小时的行程简直就是一场酷刑。


■大韩航空的飞机涂装已经深深印入我的脑海中，远远地就能一眼认出来。



不过虽然已经没有了惊喜，但是对于韩国空姐们的服务态度，今年我倒是有了一点新体会。坐红眼航班，最麻烦的事情就是有人带婴儿，还没到一岁的孩子根本就是一只心情阴晴不定的小动物，什么时候醒什么时候睡什么时候哭什么时候闹全是自己说了算，在全飞机的人都已经熟睡的时候扯开喉咙嚎啕大哭的情况简直是家常便饭。考虑到家长本身也是苦不堪言，我们这些连带受累的同路人也只好默默忍受，但被扰乱清梦终归是件令人不快的事情。

今年我们又碰上了此等惨剧，飞机才刚到太平洋上空没多久，因为时差影响还没能合上眼的我正在观看iPad中的电影，身边的伽蓝和雪楠早已沉沉睡去，整个机舱沉浸在夹杂着稳定气流声响的寂静当中，却突然响起一阵尖锐的婴儿哭声，听起来似乎是来自于前一个机舱分区，不过在这几乎没有杂音的环境当中，还是响亮得如同清晨的鸡鸣。

想着自己这下是没法安然入睡了，我就按照往年经验，走到机舱最后方的紧急门，这里有一片小小的空间，可以让乘客前来伸展一下身体。我拉了拉手臂的筋，又做了几回放松手腕和脚踝的动作，正想着要不要试试用动作有点大的深蹲提高一下腿部的血流量，却发现那婴儿的哭声竟然由远及近地慢慢靠拢过来了。一开始我还以为是家长要带这个孩子去厕所，整理一下尿布擦擦身体或是喂喂奶，没想到等声音靠近了仔细一看，竟然是两位空姐，其中一位手里抱着那哭得不合时宜的婴儿，正在柔声哄着，另一位空姐不知道哪里找来了一个小风车，正在旁边转动这玩具，试图要吸引婴儿的注意力。

在飞机上哭的婴儿我是碰多了，但一般航组人员都是留给孩子的父母自己处理，像是这样亲身上阵的情况我倒真还是第一次见。虽然还是分不清这两个空姐的脸，但起码对于她们的服务态度，这一刻我心中是暗暗佩服，毕竟抱着一个屎尿都不懂自己控制的娃儿，对于外貌整洁得体的空姐来说，的确是一件颇为冒风险的事情，但尽快让其安静下来又可以快速改善航班目前的乘坐体验，所以此时两位空姐身上闪现着的除了强烈的母性光辉，还有同样耀眼的职业素养。

西冷牛排

连续去了三年洛杉矶，我还是对这里的夜间气候感到难以适应，到步的第一天，虽然对于机场所在地的寒冷已经有了一定的心理准备，顺利地熬了过去，但就因为一时疏忽，在第一天晚上出门吃饭时忘了带一件额外的长袖，同样的苦难再次降临在我身上。当时因为晚餐选址的牛排店内部客满，我们为了早点解决温饱问题，咬牙坐到了户外。刚开始时太阳尚未下山，户外温度倒也算是宜人，但是随着阳光逐渐被地平线吞噬，温度在我感觉中简直像是以每十分钟一摄氏度的速度在下降。

作为地头蛇的霍比特人还找来负责招待我们的服务员，试图让他点燃户外的铁制篝火台，让我们体验一下野性的升温方式，没想到服务员小哥愣是没找到点火器，加上此时作为晚餐的牛排也陆续上菜了，于是我们只能够颤抖着，一口血淋淋的五成熟牛排就着一口西北风往下咽，虽然牛排本身的口味绝赞，但是这用过餐过程的酸爽，真是谁吃谁知道。加上我当时点的还是一块西冷牛排，简直是应景到家了……


▲这一顿饭的配菜颇有特色，左边是整个洋葱切开后炸出的洋葱花球，右方是椰子蓉炸虾。


▲夜风袭来，大家为了维持体温，吃起东西来都是风卷残云。



□华纳标志水塔。

伽蓝视角 探秘华纳影城

第二天一早，我们的任务实际上就只有到E3举办的所在地点兑换接下来发布会的入场手环，但是在这之前我们还有大量的时间可以自由活动，因此在霍比特人和小锋的带领下，我们来到了位于酒店对面的港式茶楼。由于时间还很早，在茶楼内放眼望去我们是平均年龄最小的一桌，实话说这是我最近多年来喝过最正宗的港式早茶，虽然身在美国，但这里的所有顾客以及服务员都是华人，而且服务员上来招呼时都直接使用粤语，不仅如此，这里的所有菜品都仍然用推车叫卖的半自助方式，实际上这种方式在广东地区基本已经绝迹，早已被点单的方式取代，在异国他乡找到比自己家乡更加正宗的东西，一时感觉好不习惯。

之前的2年UCG报道团都曾经前往洛杉矶环球影城，如果今年再去恐怕就太说不过去了，因此霍比特人精心挑选了新的参观地点——华纳影城。根据霍比特人介绍，虽然它们都叫影城，但实际上环球影城更像是以电影为主题的游乐公园，而这一次的华纳影城可是真真正正的电影拍摄场地，同时表示大家绝对不会失望的。到场之后说实话我多少有点失望，因为华纳这座大楼的门口只有兔八哥和达菲鸭两个其貌不扬的铜像，进入大楼内部买票时只有各种纪念品的贩卖区也是让人摸不着头脑，加上将近60美元的门票也让我怀疑其价值，但真正地搭乘工作人员的观光车辆进入影城内部后，我才发现这里的精彩之处。这个影城分成了外景以及影棚两个区域，在通过这些外景时，我们可以看到很多电影以及美剧的经典场景，比如老《蜘蛛侠》三部曲中蜘蛛侠与玛丽·简雨中翻转亲吻的小巷、《生活大爆炸》中众人居住的公寓、《老友记》中角色居住的房屋、《美少女的谎言》中的紫檀中学以及《侏罗纪公园》中经典霸王龙追逐拍摄的树林等，导游介绍表示，这些场景虽然平常看上去比较简

陋，但在实际拍摄前会根据拍摄的需要重新进行装修，添加与剧情相关的元素。

比较幸运的是，我们到场参观的当天，正是《蝙蝠侠》75周年纪念展览以及《哈利波特》展的开放日期，《蝙蝠侠》的展览涵盖了现有的所有7部蝙蝠侠电影，每一部电影都有自己的主题展台，在这里游客可以看到各种艺术设定、电影道具、精细的电影服装以及霸气十足的历代蝙蝠车，而场内最抢眼的当属《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》中老爷的蝙蝠侠格纳库，虽然我家里也有一个Hottoys的蝙蝠侠格纳库，但1:1的格纳库简直甩玩具十万八千里，可以说这里简直是蝙蝠侠电影爱好者的天堂。



■《蜘蛛侠》经典接吻场景。

《哈利波特》展览虽然风格上没有《蝙蝠侠》展览拉风，但同样充满了诚意，展览中有可以看到电影中的一些经典内容，比如哈利三人组的服装、伏地魔的招牌长袍、阿兹卡班的门牌等道具，其中最为精美的当属重现《哈利波特与密室》中赫敏从镜子上看到蛇怪眼睛被石化的蜡像。

在《哈利波特》展览中个人还发生了一件囧事，在展览中有一名工作人员会拿着分院帽让游客坐在椅子上为他们进行分配，而就我所见所有游客都是格兰芬多、斯莱特林等，当我上前尝试时，帽子随机发出的语音居然将我分到了赫奇帕奇，旁边的老外也纷纷发出了笑声，赫奇帕奇学院的都是怎样的学生，相信看过电影的各位不需要我多作介绍。

在参观完外景与展览后，导游将我们领到了影城内封闭的影棚之中，我们第一个来到的影棚是《破产姐妹》中两人打工的餐厅，导游向我们介绍，其实拍摄这种情景喜剧时剧组会邀请许多



■等身大的蝙蝠侠格纳库。





观众参与提前试看，这也是为什么我们在现场看到如此多的座位的原因，如果预定的桥段不能引得现场大多数人发笑，那么编剧会立刻更改剧本，直到引得观众捧腹方算通过，而我们平时在情景喜剧中听到的观众笑声实际上并非后期合成，而是真正捕捉于现场。后来我们还参观了诸如《艾伦秀》录制现场以及一些电影道具的储存室，最后结束了这段物超所值的游览。

异国非他乡

其实像喝早茶时遇到操着一口粤语的华人这样的情况在美国见怪不怪，美国的文化相当包容，有很多亚洲人也在美国生活着。我们居住的是华人区，但这几天我们还路过了韩国区、日本区等地方，但这些亚洲人似乎都有个特点，就是基本只与自己人打交道，霍比特人以华人区作为例子，他说有不少人来到美国根本不需要懂英语，因为他们无论生活的地方还是工作的地方周围根本就用不上英语，因此很多人即便身在美国，过着的还是自己原来的生活。

爱国情怀

这些在美国的日子里，我发现有不少民居的门口都插着美国国旗，一问之下才知道美国国庆节的日子将近，原来每逢国庆节美国人都喜欢将美国国旗插在门口庆祝，也许这仅仅是一个传统，但除此之外，我还发现很多美国人确实以自己的祖国作为自己的标志，比如很多人的服装、一些商店的装修都会带有美国国旗的元素，这一点与国内确实有较大的差异。



■历代《蝙蝠侠》电影战车在此集结。

稀饭视角 倒时差DIY

好歹感受了两年美国时间，我对于时差能够造成的反应也有了一定的认识，所以今年在出发之前，我就有了一个新的想法：既然横竖都是要倒时差，何不我先试着在国内把生活时间和美国的作息同步一下，然后再坐飞机过去，岂不是时差反而正好对上了？

不过话说起来是容易，但当小编又不是当王思聪，哪能真搞上班时间睡大觉，三更半夜活蹦乱跳的作息，所以这个作息只能留在最后快要出发的时候调。今年算我走运，出发前两天是杂志截稿日，本来就要熬到三更半夜，我就自己给自己加把劲，折腾到早上六点多才睡，睡足八个小时后继续该干嘛就干嘛，然后等算起来过了 16 个小时后，再去睡。

那么，结果这个倒时差 DIY 是不是有效呢？

事实告诉我，人算不如天算，例如我因为连续加班，处于脑残状态，记漏了自己出发之前还得正常上一天班开杂志制作会议，所以当天上班要起床的时候简直痛不欲生。而当熬过了这个难耐的时刻，回到宿舍睡觉后，又遭遇凌晨 3 点就醒来的惨剧。最后，当我终于出发后，竟然才察觉到，飞机上的作息竟然还是自成一派的，既不按美国时间走，也不按中国时间安排。

于是当我到了美国的时候，已经彻底搞不懂自己到底是处于一个什么样的作息规律了，只好破罐子破摔，累了就睡，醒了就吃，带着悲壮的心情，准备着在时差效应当中被折腾得死去活来。然后我发现自己这次在美国睡眠状态好得没心没肺，该睡睡该醒醒，简直好像之前一直就过着美国时间一样。于是，我这个本着科学观点而构筑的理论最后得出的却是一个非常惟心的结论：倒时差，还是心态比较关键。

伽蓝视角 天上流星，地下繁星

在结束了物超所值的华纳影城游后，我们驱车前往了 E3 举办场地，在换好了下一天发布会所需的入场手环后，虽然这一天的行程已经十分紧密，但霍比特人和小锋还是决定在发布会开始前带我们去一个性价比极高的观光地点，那就是位于好莱坞山西北面山顶上的格里菲斯天文台。格里菲斯天文台是世界著名的天文台之一，在不少电影中也曾经出现，也曾在《横行霸道 V》中被用作某个任务的发生地点。

虽说是天文台，但里面实际上是一个很大的科学博物馆，在这里游客可以看到很多关于天文地理的知识，比如地震测量仪、陨石撞击模拟机、特斯拉线圈放电等，展厅中还用拟真的道具让大家认识自转公转、日照、涨潮以及八大行星的详细资料，而格里菲斯天文台最让人称道的地方，在于它完全免费向公众开放，按霍比特人的说法，在美国有如此规模的免费博物馆只此一家。

游览格里菲斯天文台除了可以领略众多天文知识外，更难得的是这里是观看洛杉矶全景的最佳地点，站在天文台的观景台上，整个洛杉矶的夜景尽收眼底，可惜的是这一天是阴天，因此天上的星星只有寥寥数颗，据说在晴天的时候，洛杉矶夜景中的闪烁灯光会与天上的星星连成一片，成为一道独特的风景，光是在脑海中描绘这个场景就已经让我感觉棒极了。





■整个洛杉矶的夜景尽收眼底。



稀饭视角 美式健康饮食

动漫作品看多了，总是禁不住感叹，11 区人民在走极端方面总是有些莫名其妙的天赋，各种奇奇怪怪的中二习惯层出不穷。那相比起来在个性和行事方式上看起来和日本人们相距甚远的美帝民众，是不是就很懂得在做到什么地步时就该收手呢？

据我三年观察看来，显然不是，美国人走起极端来，简直有过之而无不及。

举个最好的例子，垃圾食品的危害已经是全美流行的通病，其所导致的超重问题已经到了泛滥的地步，身材胖得走样甚至让人感觉已经完全处于亚健康状态的美国人可以说是遍地都是，每年 E3 我们都能碰上一堆。虽然美国地区快餐饮食发达，日常能够吃到的廉价食物也的确充满了各种不利于健康的煎炸食品，但平心而论，要把身材吃到这个地步，光靠食物本身恐怕还做不到，归根到底，美国人自身在饮食上面的不知节制也是一个严重问题。

那么既然他们管不住自己嘴巴，把吃的东西换成健康一点的食品会不会有所帮助？

或许是有的，但是在如何把这些健康食品制作成符合人类口味的美味佳肴上，美国人还有太长太长的路要走。以我们在星光大道附近吃的一家餐厅为例，里面的头牌推荐菜是咖喱鸡肉配鲜蔬菜，号称是极其健康的饮食套餐，服务生小哥强烈推荐，于是我点了一份，想要中和一下来到美国之后大口大口吃下的牛排和炸肉产生的油脂。在菜式的造型上，这道招牌菜还是非常值得赞赏的，鸡肉是大块的鸡胸，淋上了香味四溢的咖喱汁，外皮被煎得香脆可口，下方则放着几根芦笋和小红萝卜，造型似乎都维持了“原汁原味”，不过沾上了香浓的咖喱汁，看起来也非常可口。

但食物这种东西，色香味俱全其实是一个平均标准，光是其中一方面出挑是没有意义的，所以当这款菜式一入口，其缺点就暴露无遗了。首先，鸡胸肉因为低脂肪而且

肉量大，一直很受老美欢迎，但是在中国却是连在肯德基卖的吮指原味鸡里都是被消费者嫌弃的肉类，归根到底就是因为口感太差，需要非常高明的烹饪技巧才能够引发出其美味之处，显然只放在平底锅上煎一煎然后放在焗炉里烤熟的简单方式是无法达成这一点的，所以光是在进食口感上，这块鸡肉就无法令人满意。而和其相比起来，小红萝卜就是另外一个层面的灾难，或许是为了维持造型，又或是符合美国人的进食思维，这些红萝卜竟然是被直接烘熟的，虽然以食物的标准来评判，绝对算是熟食，口感却非常“原始”，感觉就像是啃一根外部略为用水烫过的红萝卜，咖喱酱汁的味道因此只能停留在表层，并没有入味。于是一整道菜吃下来，倒是咖喱汁本身的味道令人印象深刻，而食物除了在材料上的确是健康度十足，整体烹饪方式简直有暴殄天物的嫌疑。

而这就是美国人的健康饮食，除了卖相和口味上略有优势，它和那些打碎各种蔬菜后制作出的所谓营养饮料基本上是一路货色，目的明确，简单粗暴，但是少了太多的情趣和心思。身为一个中国人，我可以很肯定地说，身边大部分人都是处于“活着是为了吃”的状态，毕竟这就是我们的传统文化熏陶，而在老美身上，我看到的还是动物性的“吃是为了活着”，而当他们不能够在口味上找到尝新的乐趣时，加大分量的进食就成了惟一的愉悦来源，超重和偏激的食谱，就只是这种饮食文化的附带产物而已。



▲作为HOT TOPIC主要商品之一的POP!人偶本身也非常贴近潮流，大热美剧《冰与火之歌》自然也是他们的创作对象。



▲POP!系列的超级英雄主题产品也是多不胜数，蝙蝠侠主题的角色自然是少不了。



■E3展第二天晚上，因为在补光灯前拍了太多展台秀解说而头昏脑涨的我，又点了一道典型的美国健康食品：芦笋煮三文鱼来醒醒脑。

HOT TOPIC

或许是我孤陋寡闻，但目前在国内，我仍然没有看到针对游戏、动漫和流行影视作品而特意开发产品的专门连锁商店，进口品牌如优衣库时不时卖卖动漫主题的 UT 和某宝上群魔乱舞的私人 T 恤网店算是最接近的商家，但里成规模还尚有距离。而在前往美国时，我可以在很多大商场找到这种完全为我口味而打造的店铺，最令人印象深刻的，就是 HOT TOPIC。

这个创立于 1988 年的商店品牌致力于营销音乐主题和流行文化相关的服装和饰品，也有其他类型的小玩具出售，例如稀饭我非常喜欢的 POP! 系列人偶就在这里有售。因为和流行文化贴得非常近，所以基本上目前年轻人圈子当中最受关注的是什么，这里就有相应的商品可以卖，因此对于热爱美式游戏的玩家来说，这里也算是极其琳琅满目，游戏主题的 T 恤和腰带等服装自然少不了，对应主题的 POP! 人偶，甚至还有鞋子和挎包出售，足以让你买全一身装备。

店铺当中的商品按照人民币的汇率来看，还是比较好接受的，例如伽蓝看中了一件《权力的游戏》主题的 T 恤，正好店里有买两件 T 恤第二件打折的优惠，便邀我也买了一件《我的世界》主题的 T 恤，加上《权力的游戏》主题的 T 恤本身也在打折，最后花的钱算起来也只是和国内一件优衣库的 UT 持平，非常超值。同时我也在这店里淘到了一个《进化》当中标题怪物“哥利亚”的 POP! 人偶，模样好不好看恐怕是见仁见智，但我个人觉得还是挺萌的，这么一个较大的人偶也只需要 18.5 美元，换算过来人民币大概 100 块钱出头，国内某宝上要价最低也要 150RMB 左右，还动辄翻倍，要不是怕行李塞不下，我真想把《超能陆战队》盔甲版的大白 POP! 人偶也一并入手。

HOT TOPIC 是连锁店，全美不少商场都有店面，各位和我口味相近的读者如果有机会前往美国各大城市观光，记得找一家进去瞧瞧，说不定会大有收获哦。

伽蓝视角 工作开始

从第 3 天开始，连续 4 天我们都基本奋战于发布会与展会的现场，因此在游记的部分就不浪费篇幅去介绍我们那单调的行程了，但其中仍然有一些有趣的事发生，下面就为大家简单介绍。

差别对待

在 E3 开展的第一天，主攻微软展台的我和雪楠就直奔《古墓丽影 崛起》的区域，而我们也是第一批观看小黑屋演示的观众。在当天结束时，以司机身分混进会场的自由人小锋向我们分享他那《未知海域 4 贼途末路》的 T 恤，我和雪楠不禁感叹大家都是小黑屋演示，为什么《古墓丽影 崛起》连个纪念品都不给，然而小锋连连摇头，拿出了一个《古墓丽影 崛起》的精美扣针，我们也不禁感叹去得早不如去得好啊！

官方指定饮料

自从第一天到达洛杉矶后，在霍比特人和小锋在晚餐时向我们推荐了那边很受欢迎的碳酸饮料“Dr.Pepper”，这种饮料据说是以 23 种不同的味道混在一起，但描述起来最相近的味道应该是那种罐头樱桃的味道，总之味道十分特别，十分好喝。由于每天工作结束回到酒店后，酒店的贩卖机除此之外就只有可乐、雪碧可买，因此 Dr.Pepper 成为了我们每天的首选，霍比特人见状，决定将 Dr.Pepper 册封为 UCG E3 2015 官方指定饮料。



夜闯霍比屯

在每一天的工作结束后，我们都需要将当天摄影的内容传回国内，但由于酒店的网络实在太差，因此霍比特人家就成为我们首选的小网咖。我和霍比特人本身都是模型玩具的爱好者，因此在来到他家后也少不了对他的藏品一顿拍摄，而除了模型之外，他还是游戏和蓝光的收藏家，诺兰的《蝙蝠侠》三部曲限定蓝光以及带有原版胶片的《星际穿越》简直是让人看得直留口水，最值得学习的是他家里所有藏品都摆放得整整齐齐，受他的影响，相信我接下来也要马上就要去宜家采购家具，整理一下自己的小窝。





索尼晚宴

在E3最后一天结束后，受索尼的邀请，我们一行三人参加了索尼的媒体晚宴，晚宴上除了有国内多家游戏媒体的同行外，玩家们熟悉的“五仁叔”添田武人也参与了此次晚宴。当我们将这个消息透露给霍比特人后，他连忙驱车回家拿出了PS4，并且像变魔术一样不知从哪里搞来了几支白色油性笔，随后他潜入到此次晚宴之中，目的就是找到五仁叔为他的PS4签上一个名。而五仁叔也十分亲切地为他签上了大名，而且还特意写上了“@LA”字样，表示这一次与他其他签名都不一样，这让霍比特人很是得意。

稀饭视角 并非乐土

生活在中国久了，各种各样的社会问题见多了，可能会有部分读者觉得，世上是不是会有比中国更好更优秀的地方，让我们可以过一种比目前更轻松，更安稳也更惬意的生活。按照国内诸多移民公司的编造的一堆宣传文案来说，美国就是这样子的乐土，医疗制度比国内完善，对贫困人口有着特殊的关照，信誉制度良好，福利优秀而且生活压力相对较低。但有的东西不亲眼看一下，是没法知道真相的。

坦白说，从我三次洛杉矶之行的观察来看，无论上文当中的哪一个所谓的优点，都有断章取义的嫌疑。美国是目前世界上最强大的国家之一，也的确有着非常完善的社会制度，商业系统的发达程度也仍然处于全球领先，但是这些硬邦邦的数据，有时候是和人们本身的生活并不相关的。有一个更为简单的事实是，任何国家都有幸福的人，脏乱差如非洲不知名小国，封闭专制如北朝鲜，只要你站对了位置，或者生在权贵之家，你总能享受到各种优越的生活条件，感觉自己与世界也并不脱节。但问题是，没人能保证自己就是那一小部分幸福的人，而不是另外一大部分生活在水深火热之中的人。



■这一望无人（误）的海滩才是真正的度假胜地啊！

所以事实就是，如果你在国内没法过得轻松愉快，也请不要盼着自己跑到地球另外一边就可以立刻咸鱼翻身。三年的游历让我看到了洛杉矶许多美好的地方，但是不那么美好甚至是有点丑陋的地方也历历在目，贫民区的脏乱差和治安混乱跟国内类似的地区也并没有太大的差异，加上在美国枪支合法化，虽然我来了三回不曾遇到过一次枪击事件，对于这种致命武器的忧虑却从来没有消失过，因为当地的执法人员身上几乎人手都有一把。



■明年要不我们就省下酒店费用，在这里搭帐篷过夜吧？（大误）

除此之外，文化差异的问题其实在美国突显得特别严重，很多读者都听说过华人街，但其实这种地区的存在并不是意味着我们华人在美国地图上硬生生竖了一个属于自己的据点，而是凸显出了种族之间的隔阂，试想要是华人的生活方式能够和美国本土文化无缝接轨，也就不会存在这种民族特色鲜明的地区了。事实上，在这个种族大融合的国家当中，不同种族之间却是相对独立的，往往都有自己的生活区域，和自己的生活圈子，要是你愿意，甚至可以直接呆在这个圈子里，不接触所谓的美国主流社会，但如果是这样，那特意跑到美国去的意义又何在呢？

除此之外，诸如医疗制度、福利和信誉制度等等，也都存在着各自的问题，而归根究底的一点，则是在于期盼着前来美国定居的人都需要认识到，任何国家和任何制度都有它的优缺点，美国和世界上的其他国家比起来，的确具有相对而言的优势，但也并非完美无缺，和我们所习惯的中国生活比起来，更是只能算各有千秋，并不具有一面倒的优势。

当然，硬要我去评判的话，在沙滩上能够自由享受阳光而不用下饺子一样人挤人的美国的确是比咱们国内强那么一点吧。（笑）

洛城美食


■OUTBACK的这顿西冷牛排配龙虾的美餐实在值得留影纪念。

前文黑了一通美式健康饮食，不过要说好吃的东西，洛杉矶也是不少的，当然前提你的有懂行的人带，而如果你什么都不知道，那么就等着天天啃 Carl's Jr 和 Wendy's 这类垃圾食品过日子了——其实不介意健不健康的话，就连这俩快餐店都挺好吃的，来回碾压国内麦当劳不成问题。

要享受美国的食品，要把握一个前提，那就是他们的长项并不是烹饪方式，那是中餐的特征。另外美式食物在材料选择上的范围也比较窄，内脏之类的东西基本上是看不到的，都是常规的肉类和蔬菜比较多见，所以大家不妨可以把期待范围也调小一点，免得自己失望。那么美式饮食的特征是什么？量是其中一个。国内餐饮业要说有什么缺点，就是把中国商人的精（kou）明（men）发挥得淋漓尽致，汤里能给几块肉都要算清楚，量多料足的店一般要通过口耳相传的方式才能被找到。而老美可没有这种顾忌，给料就是实打实，就怕你不饱，所以我们选择食物的时候，尽可以选择一些在国内限于财力或是其他条件限制，没法尽情享受的食物。例如虾就是一个很好的例子，国内一般的河虾还是比较好买，但是虾本身躯体较小，一个个剥起来吃着有点费劲，而老美这边只要点虾，端上来的十有八九都是大体型的对虾，吃起来满口都是肉，而且已经按照老美的懒惰习惯，把壳都剥干净了，一口一个蘸着酱吃，绝对爽快。类似的还有螃蟹，虽然不像是国内被热炒的大闸蟹，没有太多膏可以品尝，但是鲜美的肉质则令人难忘。

除此之外，王牌推荐自然还是老美自豪的牛排，这边的肉牛有着完善的养殖生产线，烹煮方式也早已经过年月的锤炼，虽然要说起来也无非就是把牛排煎得半熟，再加上配菜和土豆泥之类的主食一并端上，但是能够大块大块享用鲜嫩牛肉的感觉的确是令人难忘。

最后，稀饭我出于私心，个人推荐一下 TACO，这种源自墨西哥的传统食物一般被称为墨西哥玉米卷，制作的形式也非常简单，就是一个玉米圆饼当中放入各种蔬菜和肉类，最后加上香味浓郁的酱料，就算是做成了，吃的时候提起玉米饼对称的两边，往上一拉，就把其变成了一个玉米卷，从其中一边吃起即可。我对于这种食物的印象还是来自于《死侍》的漫画，这个亦正亦邪的话痨不死佣兵最喜欢的食物就是 TACO，每次吃拉肚子了还怪墨西哥人的饮食卫生不过关。不过实际上在加州，正规经营的墨西哥玉米卷店相当不少，卫生条件是绝对过关的，只是口味好不好就要看每家店的做法，一般的快餐店和以此闻名的墨西哥玉米卷连锁店“塔可钟”（Taco Bell）都被认为是不正宗的，倒是许多本土小店的 TACO 做得非常地道，所以最好还是找熟人了解后再去吃，免得吃到邪道的黑暗 TACO 料理，其素质之差可是连我这个有黑暗料理硕士学位的“大厨”都禁不住泪流满面哦！

伽蓝视角 意外之旅


▲看到那杆大步枪了吗？


▲惨烈的轮胎。

在结束连续 4 天的 E3 工作后，由于最后一天我们是晚上 11 点的飞机，因此白天仍然有充足的时间可以畅游加州的景点。由于霍比特人的车并不能让我们装上所有行李，因此他特意找来了他仗义的朋友阿杰，开来了一台越野车，让我们更方便地出行。

我们原计划是在早上出发，驾车前往圣地亚哥的数个景点游玩，但是在前往目的地的过程中，一个让我们意想不到的情况发生了，当我们高速公路上行驶时，车辆的右后轮突然爆裂，车辆也因此变得难以控制，幸好阿杰临危不乱，将车辆成功地停靠在道路一侧。事实上在回想起爆胎这事确实有点后怕，首先我们当时是在高速公路之上，后面疾驰而过的很多都是擎天柱那种拖着大货柜的怪物，如果失控被撞的话我们全车相信都难逃一劫，所幸我们只是后轮爆裂，如果是转向轮的前轮遭殃的话，后果将会不堪设想。比较讽刺的是，我们停靠的位置往下看是一个长满了草的山坡，而细心一看居然有一扇黑色的车门躺在山坡之下，因此我们也更加感恩自己最终平安无事。

由于出现了这样的状况，因此圣地亚哥之旅毫无疑问是泡汤了，我们也不得不在烈日之下打电话寻找拖车公司求救，但在我们等待拖车的时候，突然后面驶来了一辆警车，驾驶室内的警员戴着大墨镜，身边还放着一把步枪，很是威武。交谈过后，我们才知道原来这是高速公路的巡警，他表示我们这样停靠在路边更加危险，接下来他要求我们直接在缺少一条车胎的情况下驶下高速公路，而他就在我们的后面为我们保驾护航，虽然遭遇了这样的倒霉事，但我们车上所有人都笑得快要趴下，因为这样的体验实在太珍贵了！在警察的护航下，我们顺利来到了高速公路下的停车场，在我们向他提出了合影的请求时，他也十分亲切的同意了我们的请求。正当众人对轮胎一筹莫展时，霍比特人突然想起附近就有一个修车厂，而我们也只好硬着头皮直接驾驶爆胎车辆前往修车厂，驾驶过程车轮一转一抖，轮胎脱落在外，引来很多好心司机的提醒，而在一处红绿灯处一位老太太那目瞪口呆的表情更是让我至今难忘。最终在一个多小时的等待后，我们修好了轮胎，终于可以再次上路。

稀饭视角 霍比特人语录


■春风得意的霍比特人。

连续四年帮我们顺利进行E3采访的霍比特人已经是我们的老朋友了，今年我们也继续一同征战E3现场，还亲身试玩了几款任天堂的第一方大作。因为在洛杉矶往来都需要在车子上呆非常长的时间，所以大家也习惯了在车上闲聊和听音乐，期间霍比特人不但跟我们分享了许多在美国生活时的趣事，还留下了各种妙语，这次在游记当中，让我们也来和大家分享一下。

●语录1.Greeting!

解析：从来没有玩过之前作品的霍比特人今年也入手了《巫师3狂猎》，立刻沉迷不已，于是今年洛杉矶国际机场和我们胜利会师时，开口就是一句古典的问候语。

●语录2.Witcher~

解析：《巫师3狂猎》当中，有不少黑帮矮人NPC，他们在称呼杰洛特的时候，会用一个尾声上扬的调子来说出他的职业名称，觉得这个调子非常有趣的霍比特人没事就喜欢模仿一下，结果后来连伽蓝都被"感染"了。鉴于这个音很难用文字描述，这里就用了表示声调的"~"体现。后来在车上我们已经发展到了用任何后尾是"er"单词去尝试配搭这种声调，包括Loser、Snake Eater和Mother F**ker等等，"笑果"不错。

●语录3.不要相信黑人!

解析：这是今年霍比特人最常挂在嘴边的一句话，听起来有点种族歧视的嫌疑，但实际上是调侃老黑们整体偏低的理解能力。稀饭我自己在旅途当中对此也有所体会，在E3工作现场询问黑人工作人员各种事情的时候，往往一问三不知，又或是给出的信息竟然有误，最后还是得我自己去搞明白。回头和大家说起这种遭遇，众人就会一起点点头，然后盖棺定论式地说一句"不要相信黑人!"。不过这种情况终究是个别现象，大家如果日后去美国，请千万不要把这句话当真，免得惹上不必要的麻烦。

●语录4.哪个黑人干的!

解析：和上一句差不多，也是霍比特人今年用来调侃老黑的口头语，每当看到各种不文明行为时他就蹦出这么一句，而且同样有例证，稀饭我在拜访风光宜人的威尼斯居住区的时候，就看到一个黑妞叼着大麻烟踩着滑板经过，然后随手就把烟屁股丢进了清澈见底的水道当中，实在是让一旁路过的我非常无语。不过搞笑的是，霍比特人用这句话时，其实完全不看肇事者到底是属于哪个人种，一个老墨不守交通规则乱开车他也大吼"哪个黑人干的!"，一个老欧随手丢了个汉堡王包装袋他还是大吼"哪个黑人干的!"，简直丧心病狂，让我们笑得不行。同上，到了美国的时候请大家不要拿这当真，毕竟也不是每一位非裔美国人都是这幅德行。

●语录5.要来盘昆特牌吗?

解析：这个短语鉴于太流行了，恐怕大家都知道典故了，那就是出自于《巫师3狂猎》里的梗，除了霍比特人外伽蓝也常常会用这句话来开玩笑。



伽蓝视角 南加州的阳光与海滩

既然圣地亚哥是去不成了，霍比特人就选择了一个折中的方案，带我们来到了接近机场的威尼斯海滩。去年稀饭和雪楠曾经去过洛杉矶最著名的圣莫妮卡海滩，而实际上威尼斯海滩与圣莫妮卡海滩只有数英里的距离，但根据他们的说法，这两个海滩给人的感受十分不一样。就我个人来说，可以说直到来到这里我才找到了最接近我想象中海滩的样子，蓝天白云配上清澈的海水，加上灿烂阳光映照下的比基尼美女，让我一下子有来到天堂的错觉。在这里我们也碰到了一些比较有当地特色的事，比如我们在海滩边缘游览时，突然有一名黑人踏着滑板问我们要不要买大麻，原来这一带吸食大麻是比较常见的事，海滩边的商铺也贩卖着各种吸食大麻的器具，如果在空气中闻到一股奇怪的味道，那么那就是大麻味无误。之前在游玩《横行霸道V》时，在海滩场景中可以发现一些人在进行健身以及体育活动，这完全就是这边风景的还原，在这里有很多公共的锻炼设施，比如哑铃、吊环、双杠等，我们经过的时候还在进行我们未曾见过的手打壁球比赛，这也不难理解为什么我们在威尼斯海滩看见的老美身材与我们这几天见到的老美身材都截然不同。

美景加上舒适的海风确实让我们流连忘返，但随着天色渐晚我们也不得不前往机场准备踏上归途，虽然真正体验美国生活的时间不长，但美国人呈现出的生活态度确实与国人有着较大的差异，如果有机会的话，我希望能在闲暇之时再次踏上美利坚的土地，真正感受当地的人文风情。




■威尼斯海滩旁的威尼斯式住宅。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

鬼泣4 特别版
Devil May Cry 4: Special Edition



PS4/XOne

热血推荐 24

■Capcom ■动作
■2015年6月18日 ■日版

[游戏简介] 本 PS3/X360 上大受好评的《鬼泣 4》终于移植到次世代平台上！游戏不仅大大加强了画面和帧数，而且加入了为数不少的新要素。玩家可以使用维吉尔、崔西、蕾蒂 3 名新角色来体验各个模式。原本收录于 PC 版之中的传奇黑骑士模式也被移植过来，让玩家体验一骑当千的感觉。



8 总的来说这个版本还是很值得一玩的，3 个新角色动作招式完全不同，打起来各种爽快。只是游戏并没有为这 3 名角色制作新的关卡，剧情也只有开头和结尾，还是让人觉得有些敷衍。游戏系统也经过了微调，赚魂比过去容易得多，也算是贴心的改进，总体而言算是良心的高清移植。

8 游戏的画面表现太多提升，但稳定的帧数让战斗体验更加酣畅，黑骑士模式也丝毫没有卡顿。**三位新参角色的战斗风格截然不同，光是研究角色性能和打法就能花去不少时间**。当然还有完成各种挑战后解锁的隐藏要素等内容也是对玩家操作技术的考验。 让人颇为遗憾的是，剧情等其他方面依旧是原汁原味。

8 本作 PS3 版的素质已经不俗，而本次的高清移植版更是确保了 1080P+60 帧的完美体验。维吉尔等 3 名新可控制角色的加入不仅让老玩家获得了重新游戏的动力，也大大提升了游戏的耐玩度。不过除此之外，游戏并没有增添更多的新要素，新加入的角色没有剧情和过场动画也比较令人遗憾。

节奏天国 精选+
リズム天国 ザ ベスト +



3DS

热血推荐 26

■Nintendo ■音乐
■2015年6月11日 ■日版

[游戏简介] 作为系列集大成之作，本作不仅精选并重制了以前 3 作中的经典关卡，还加入了全新制作的关卡，总计关卡数在 100 个以上。游戏不仅加入了故事模式以及数名个性鲜明的角色，还加入了诸如练习模式、判定图标等人性化设计。而除了单人模式之外，本作还支持 1 卡多人的联机挑战模式。



9 本作的游戏性毋庸置疑，而关卡收录数十分良心，经典关卡动画的重新制作是一大亮点。除此之外，丰富的收集要素保证了游戏的耐玩度，全关卡的完美挑战也让人欲罢不能，各种人性化设计的加入也让新玩家更容易上手。美中不足的是，全新设计的关卡数量不算多，出彩程度也不高，老玩家可能不会满意。

8 包含了系列经典关卡的同时又新增了不少关卡，保持了系列一贯魔性洗脑的特点，配合同步率爆表的动画演出。后期的关卡节奏颇为复杂，游戏的判定也较为严苛，想要挑战满分评价的话需要多加练习。可以一拖多的同乐机制也让本作成为玩家聚会的首选，切换不同关卡都要重新载入让人略微不爽，当然对信号也有一定要求。

9 虽然游戏并非完全新作，但众多经典曲目和关卡的回归令人十分感动，对于不曾接触这个系列的玩家而言更是一道丰盛大餐。**相比系列作品，本作的普通判定稍为宽松，而 Perfect 判定则相当严格**。简单享受游戏自不在话下，想要追求极限自我挑战也有了动力。换了无比却又十足虐心，正是本作最大的魅力。

乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World



PS4/XOne/PS3/X360/Wii U/PSV/3DS

23

■WB Games ■动作冒险
■2015年6月12日 ■日版

[游戏简介] 虽然游戏的初衷还是在于玩具的推广，不过“《乐高》系列”却从来没有敷衍过玩家，每一次乐高电影系列游戏都专心的将乐高的要素与游戏内容相融合。此次《侏罗纪公园》主题下的游戏，谜题设置出彩，乐高玩具的特色忠实还原，也是一款不落水准的好游戏。



7 胖小笛儿（实习编辑）：借助电影的热映，乐高再一次推出了自己的电影系列游戏。游戏中还原了“《侏罗纪公园》系列”的众多经典桥段，同时游戏中丰富的可操作角色甚至涵盖了众多恐龙在里面。乐高玩具的无限可能性也得到了充分展示，搜集要素同样丰富，还是值得一玩的。

8 三日月：本作囊括了电影《侏罗纪公园》三部曲和最新作《侏罗纪世界》的全部剧情，虽然角色清一色变成了乐高，但剧情的还原度依然相当惊人，人物的对白更是用电影原声直接还原。游戏的玩法和之前的“《乐高》系列”并没多大区别，但逗趣的剧情和乐趣满分的收集部分使得本作依然是一个让人心生愉悦的“大作”。

8 本作对原作剧情的高还原度使其最大的优点，而且改编后诙谐幽默的氛围也很容易让人沉浸其中。虽然本作依然秉承了“《乐高》系列”的一贯玩法，隐藏要素和收集部分并依然和系列其他作品类似。**与恐龙的互动要素是一大亮点，对恐龙形象的成功塑造也令本作加分不少。**



COS角色 格斗家
出自《节奏天国 精选+》
Coser Z太

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/



攻略透解 GUIDE THROUGH

作为《光环 士官长合集》一部分的《光环 3 地狱伞兵 高清版》已于 5 月底开放下载。本作是“《光环》系列”的一部外传，主角不再是我们熟悉的士官长，而是在斯巴达超级战士诞生以前 UNSC 最精锐的部队——ODST（轨道空降突击队，又称地狱伞兵）。本作发生在《光环 2》士官长登上“琥珀金”号护卫舰追击悲恺先知之后的地球，玩家将扮演其中一位代号为“菜鸟”（Rookie）的 ODST 队员，前往位于地球东非的主要工业城市新蒙巴萨执行任务。接下来笔者将会为大家带来本作的传奇难度攻略。

文 绝地战警　编 纱迦　美编 心の永恒

光环3 地狱伞兵 高清版	Microsoft	主视角射击
XOne　Halo3: ODST　2015年5月30日　售价为4.99美元	本地1～2人，在线1～4人	美版　对应年龄：17岁以上

游戏操作

（通用归复者）

键位	对应功能
RT	右手武器开火
LT	投掷手雷
RB	近战
LB	开启VISR系统
RS	移动视角/按下为开启瞄准镜或望远镜
LS	移动
十字键↑	开启路线提示
十字键←、→	切换手雷种类
X	动作/装填
A	跳跃
B	蹲伏
Y	切换武器
MENU	开启菜单
VIEW	开启地图

角色能力

相较于经过人体改造手术的斯巴达超级战士，ODST 在力量、速度、反应等方面要比斯巴达超级战士更弱，装备也有所差异。主要体现在以下几个方面：

・ODST 只装备了陶瓷钛合金装甲，相较于斯巴达超级战士的动力盔甲没有能量护盾，这意味着不仅防护能力下降，而且从高处跳下也会使护甲受损，此时画面会变为淡红色。如果不再受到持续攻击，护甲会缓慢地恢复其防护能力，画面颜色恢复正常。此外，由于护甲的原因，ODST 也无法装备行动感应雷达，这意味玩家需要更加警惕周围的情况。

・当玩家的护甲被击破后，若再受到攻击就会导致自身血量减少，此时需要通过找到急救包来恢复生命。

・玩家的跳跃能力减弱，相较于斯巴达超级战士跳得更低，而且 从高处跳下会受伤。

・近战能力减弱，无法像斯巴达超级战士一样对破甲后的鬼面兽一击必杀。

・不能双持武器，也不能使用《光环 3》里的各种道具，如泡泡盾，嗜能器等。

・射击精度更差，使用星盟卡宾枪、麦格农手枪等武器快速射击时后座力增大。

虽然惨遭削弱，但并不意味着 ODST 就比斯巴达超级战士差了老一大截，在某些方面 ODST 还是有较大的优势：

・虽然护甲功能不如动力盔甲那么强大，但是为了弥补差距，ODST 的护甲装备了 VISR 侦察型视像情报系统，它能增强低亮度视野能力、勾勒敌我轮廓、存取城市地图和设置路径，更强大的是，开启 VISR 后还能看到隐形鬼面兽的轮廓。

・装备带消音器的特种部队手枪 M6C/SOCOM 和冲锋枪 M7S，有利于潜入行动和增加射击精度。

・携带手雷的数量上限增加到每种 3 颗。

© 2015 Microsoft

人物介绍



菜鸟（The Rookie）

“如果我不认为他能胜任这种难度的工作，我也不会让他站在我身后，保护我的后方。他不怎么说话，但是管他呢，我只要他听我下达命令就好。”

——Edward Buck

人物介绍：菜鸟原名J.D（全名不知，但极有可能是John Doe），在星盟战争以及战后纪元期间服役于UNSC海军陆战队。在他早期服役生涯里就已经是当时人类部队的精英——ODST里的一员了，当时菜鸟隶属于第26海军陆战远征军，参加了New Jerusalem战役，是那场战斗的少数幸存者。之后还参加了位于斯科普里星球的Mount Haven战役（记载于官方小说《光环 进化》里《尘土飞扬》一章）。之后菜鸟便加入了Edward Buck所在的Alpha-Nine小队，随后便进行了此次空降地球的作战，在传奇难度下，菜鸟的空降舱里有一位漂亮女性的照片，虽然据Bungie首席编剧Joseph Staten说这是菜鸟的女朋友，但实际上这是Bungie工程师Chirs Butcher的照片。菜鸟死于2554年，也就是本作时间线的两年后，在Buck的家乡——Draco 3行星上执行抓捕叛军首领Ingridson的任务时不幸被俘为人质，Buck等人营救失败，随即被Ingridson一枪爆头，终年29岁。Romeo在他的葬礼时说道：“仅仅因为走错一步，孩子。在此之前你已经做到你能做的了。”菜鸟的死，激励着Alpha-Nine小队除Dutch以外的其他人成为了斯巴达Ⅳ超级战士。



Edward Buck

“Edward Buck有着令人难以置信的因参加战斗而获得的荣誉——包括参加丰饶星战役和致远星战役，并且在这两场恶战中存活了下来。如果他能更强一点，他完全可以成为一名斯巴达超级战士。”

——来自Edward Buck的个人档案

人物介绍：Buck的父亲是一名码头工人，他母亲以前也在UNSC海军陆战队服役，退役后就负责抚养Buck和他的妹妹Lucy。Buck最早加入的是UNSC海军陆战队，并在狙击训练学校时赢得了在他的阶级里的最高分。之后他便参加了丰饶星战役，并且在战斗中大放异彩。在2545年听闻自己的家乡Draco 3行星被星盟攻击后便要求加入ODST，进入ODST后他相继参加了Sargasso战役（并在这场战役中营救了现在的斯巴达Ⅳ超级战士的指挥官——Sarah Palmer）、致远星战役和空降地球的作战。在菜鸟死后，他成为了一名斯巴达Ⅳ超级战士。顺带一提，游戏中的Buck由著名演员Nathan Fillion提供外貌、声音和动作捕捉。



Romeo

“Kojo Agu Romeo，非常幸运的家伙，尤其是在女人这方面。不过我更关心的是他的射术：在远距离射击时能够“幸运”地击中目标。”

——Edward Buck

人物介绍：Romeo原名Kojo Agu，在小队里担任狙击手。4岁的时候Romeo家乡所在的星球便被星盟的战舰玻璃化。Romeo成为ODST还是因为他和当时Castra殖民地的署长的老婆有一腿，署长为了让Romeo不再骚扰他老婆，便动用关系把他调入ODST。在空降地球作战前还曾与Dutch一同参与了Ariel行星的战役，随后便加入Buck所在的Alpha-Nine小队。在人类－星盟战争结束后成为了一名斯巴达Ⅳ超级战士。



Mickey

“Michael Crespo，聪明到可以当飞行员，然而却被训练来搞破坏。他从没见过一个星球被玻璃化，我希望今天他不会看到这样的景象。”

——Edward Buck

人物介绍：Mickey原名Michael Crespo，在进行空降地球作战前并没有经历过什么战斗，但他是一个飞行好手。在菜鸟死后也加入了斯巴达Ⅳ计划，之后便叛逃到反叛军一方，并攻击Buck和Romeo，最后被Buck击晕。醒来后要求Buck杀死自己，他认为死亡比起吃牢饭是个更好的选择。但是Buck选择带他回火星的斯巴达基地，并交给了在致远星战役中幸存下来的斯巴达三期战士Jun-A266——而不是ONI的探员，因为他认为Mickey始终是斯巴达的一员。Mickey的叛逃让UNSC的人开始重新审视斯巴达Ⅳ期的选拔人员的过程，以免再次被反叛军利用。



Dutch

“Taylor Miles，死神一头撞在了他的头盔上（暗指他命大），重武器专家。”

——Edward Buck

人物介绍：Dutch原名Taylor Henry Miles，曾经参加了Heian星行动（收录于动画片《光环 传奇》中）——前往Heian星刺杀星盟先知为部队争取6个月的战略时间，同行的还有斯巴达Ⅱ期战士Cal-141和其他几个ODST，最后他们成功射杀先知，而代价却是损失了Cal和几个ODST队员。Dutch返舰后还

因为有其他 ODST 队员对 Cal 表示不敬而发火，因为 Cal 是为了拯救 ODST 队员 O'Brein 而牺牲。之后他还参加了 Ariel 星战役和空降地球作战。后来在 Draco 3 行星作战时，在菜鸟被处决后，Dutch 二话不说操起霰弹枪一枪把 Ingridson 打成了马蜂窝。然而菜鸟的死让他心灰意冷，几周后便宣布退役，重新做起了公路列车司机，与队长 Buck 他们还有联系。

Dare

“命令就是命令。”　——Veronica Dare



人物介绍：Dare 全名 Veronica Dare，ONI（海军情报局）一课上尉，在空降地球作战时负责领导 Alpha-Nine 小队，是小队最高指挥官。她和 Buck 在著名的旅游圣地 Castellaneta 相遇，并坠入爱河。尽管他们是一对冤家，时常吵架，然后分手，继而复合，但是 Buck 依然在某一天对她提出了求婚，但是 Dare 却沉默了。最后他们分手了——因为 Dare 为 ONI 工作。另外，Sargasso 战役就是 Dare 指挥 Buck 前去完成的。

敌人种类

鬼面兽



所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、针刺步枪、射钉枪、鬼面兽霰弹枪

单位简介：与《光环 3》相比，本作中鬼面兽的动力盔甲有所变化，装备了与精英类似的能量护盾，被击中时会触发护盾的防护功能，浑身出现电流闪烁效果。如果没有再受到持续攻击，能量护盾自动充能恢复全部能量。因此，玩家必须在击破鬼面兽的能量护盾之后，尽快爆头或是造成足够伤害杀死他们。

高级鬼面兽

所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、重力锤、鬼面兽霰弹枪、光束步枪、燃料炮

单位简介：比一般鬼面兽高级的兵种，拥有比一般鬼面兽丰富的作战经验，护甲比一般鬼面兽厚，总的来说不难对付。



鬼面兽

所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、鬼面兽霰弹枪、光束步枪、燃料炮

单位简介：鬼面兽步兵单位里级别最高的单位，一般会领导最少 2~3 个鬼面兽或者高级鬼面兽。换算成人类军衔，它的职位等同于陆军中尉或海军上尉。

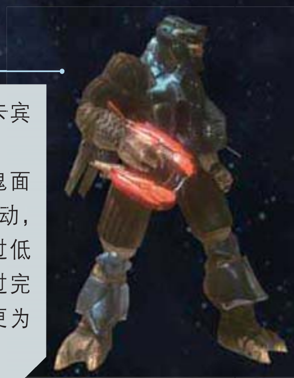


隐形鬼面兽

所用武器：鬼面兽电浆步枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、鬼面兽霰弹枪

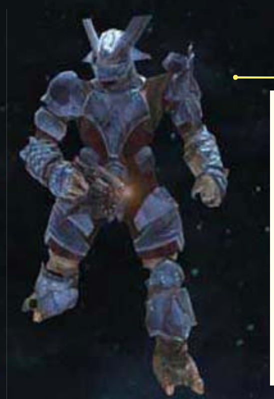
单位简介：顾名思义，它们的动力盔甲上装备了隐身装置，可以给敌人以出其不意的打击。它们经常使用雷达干扰器干扰敌人，然后伺机从敌人不注意的位置发起进攻，此外它们还格外热衷于使用燃烧弹。

弹射鬼面兽



所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、燃料炮

单位简介：装备了喷射推进器的鬼面兽部队，可以在短距离内进行快速移动，但是不同于精英游骑兵，它们没有经过低重力环境下的作战训练，也没有接受过完整的喷射移动技巧训练，相比来说是更为杂牌的部队。

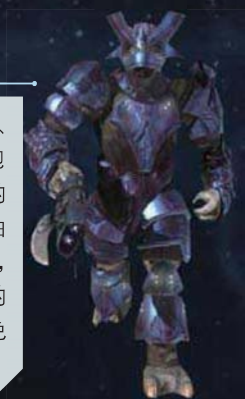


鬼面兽保镖

所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、鬼面兽霰弹枪

单位简介：鬼面兽保镖是鬼面兽种族中的特殊阶层。它们是鬼面兽首领的贴身护卫，它们的出现意味着鬼面兽首领一定在附近。此外，鬼面兽保镖也在博爱之城保护着真相先知。

鬼面兽队长



所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、鬼面兽霰弹枪、燃料炮

单位简介：在阶级上相当于精英一族里的终极精英（Sangheili Ultra），经常领导一只由鬼面兽、野猪兽和豺狼人组成的部队。然而，它们的盔甲比终极精英的弱，不过它们强大的近战能力弥补了装甲薄弱的缺点，玩家应避免与其展开接近战。



高级鬼面兽队长

所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、重力锤、燃料炮

单位简介：位于鬼面兽第二高等阶层、身着金闪闪的动力盔甲的鬼面兽，经常领导一只由鬼面兽、野猪兽和豺狼人组成的部队。它的动力盔甲能保证它即使在被电浆手雷粘住后也能存活下来，即使玩家使用 SRS99 狙击步枪或者星盟的光束步枪也需要 2 枪才能击破它的护甲，如果不是在破甲的同时爆头的话，也需要 3 发才能杀死它。

终极鬼面兽队长



所用武器： 鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、射钉枪、燃料炮

单位简介： 这是鬼面兽最难取得的三个职位中的一个，其他两个分别是荣耀卫士和鬼面兽首领。它们比身着金闪闪的动力盔甲的高级鬼面兽队长更强大，更有地位。然而，游戏中反而比高级鬼面兽队长更好对付……

鬼面兽首领



所用武器： 重力锤、燃料炮、射钉枪

单位简介： 位于鬼面兽一族中最高阶层，一般会率领至少 6 个以上的鬼面兽同敌人交战，拥有性能强劲的动力盔甲，盔甲颜色一般呈暗红色或金色。鬼面兽有个传统，如果有谁能杀死鬼面兽首领，它就可以成为下一任的鬼面兽首领。

猎人



所用武器： 突击加农炮

单位简介： 全身由蠕虫和盔甲构成的恐怖的作战单位，拥有强大的火力与近战能力，一般成双成对（猎人一般都是兄弟）出现。装备有能量护盾。惟一的两处弱点位于头部正面和背面无装甲覆盖的地方，建议玩家有机会就用光束步枪或狙击步枪攻击背部弱点，如果玩家子弹多，也可以拿突击步枪对着它无脑扫射，大概一两百发之后也能干掉……

兵蜂



所用武器： 电浆手枪

单位简介： 兵蜂一般成群结队出现，通过人海战术压倒敌人。传奇难度下它们人数众多，强烈建议使用星盟卡宾枪或者麦格农手枪爆头解决它们。

野猪兽



所用武器： 电浆手枪、针刺步枪、燃料炮

单位简介： 强大的繁殖能力和本身注定无法像精英一样高效作战的身体结构使得野猪兽当仁不让地成为了星盟的炮灰级单位，其地位在星盟里最低下，就连豺狼人都能随便欺负他们。但是在“野猪兽叛乱”事件后，它们赢得了包括精英在内的其他种族的尊重，而神风烈士正是平定这场叛乱的功臣。传奇难度下野猪兽给玩家造成的困扰不比精英小——尤其是不在战斗开始就迅速解决他们的话。有的野猪兽看到玩家后还会采取自杀式袭击——按开电浆手雷前来与玩家同归于尽，如果玩家可以在它一开始启动手雷时就解决掉它的话，还有可能顺带炸死它周围的同伴，减少作战难度。

豺狼人

所用武器： 电浆手枪、光束步枪、星盟卡宾枪

单位简介： 星盟的支援单位，作战中可以扮演狙击手、游骑兵、斥候等角色，可谓万金油。斥候一般配备电浆手枪和光束护盾，狙击手配备光束步枪，而游骑兵则配备星盟卡宾枪。注意，传奇难度下豺狼狙击手一枪就能把玩家从满血满护甲打到残血的状态，更变态的是它们一般都是两连发射击……不过由于两连发射击后光束步枪会过热，需要一段时间冷却，如果玩家没有死的话就可以趁机包抄收拾。与一群敌人交战时一定要先留意是否有豺狼狙击手。



工程师



所用武器： 捆绑在身上的电浆炸弹

单位简介： 星盟的后勤单位，主要负责软硬件维护、维修等工作。游戏中它漂浮在半空中，能够为一定半径范围内的敌兵提供能量护盾加成，两个工程师之间也能互相提供护盾加成。所以除了豺狼狙击手，另一个优先要解决的敌人就是工程师。由于鬼面兽在它们的身上捆绑了电浆炸弹，玩家在杀死工程师后一定要赶紧躲开，避免被掉落的炸弹炸死。



载具种类

（仅列出可搭乘载具）



M12“疣猪号”轻型侦察车

搭载人数：3 人（驾驶员 1 名，副驾驶 1 名，炮手 1 名）

搭载武器：M41/46 对空机枪 ×1 或 M68 电磁炮 ×1

载具简介：UNSC 主力侦查载具，四轮驱动，具有良好的越野性能。后座可搭载对空机枪或电磁炮，其中电磁炮的火力强大，精度高，但是射速慢，主要用于反制载具。其中，搭载对空机枪的版本是玩家在游戏里能驾驶最多次的载具。



M808B“天蝎号”主战坦克

搭载人数：2 人（驾驶员兼炮手 1 名，机枪手 1 名，此外还可以搭载 4 名 NPC）

搭载武器：M512 90mm 高初速滑膛炮 ×1、M247T 7.62mm 同轴机枪 ×1

载具简介：UNSC 的主战坦克，也是其主要的地面战斗力量。机动与火力结合的产物，防御力也是数一数二的。对于大多数敌方载具能够做到一击必杀，对于星盟的“亡魂号”视命中部位 2~3 发即可摧毁。此外，“天蝎号”的火炮弹丸初速极高，算好提前量击落妖姬号也是易如反掌。



M831“疣猪号”运兵车

搭载人数：4~10 人

搭载武器：无

载具简介：这种型号的“疣猪号”拆掉了后座的武器，取而代之的是座椅，这样一来疣猪号就可以承担起运送部队的任务，后座可以容纳 4~6 个陆战队员。由于没有安装固定武器，所以这种车辆在行进过程中需要其他部队进行掩护。



M247“猫鼬号”超轻型全地形摩托车

搭载人数：2 人

搭载武器：无

载具简介：UNSC 地面部队里装备的最快的载具之一，能够快速、敏捷地穿过任何地形。属于 UNSC 的侦查载具，虽然没有任何武器装备，但是却可以快速迂回到敌人后方，而这对于疣猪号来说是非常困难的。如果让“猫鼬号”直接上前线和敌人接触无异于自杀，最好的战术是正面部队吸引火力，再利用“猫鼬号”的机动包抄敌人。



“幽灵号”侦察车

搭载人数：1 人

搭载武器：能量加农炮 ×2

载具简介：星盟主力侦查载具，护甲较薄，有一定自卫能力。其拥有的加速功能，可以撞死拦路的敌人，或使用来快速通过敌占区。缺点在于其驾驶室背部没有任何遮挡，背对敌人时驾驶员会完全暴露在敌方火力面前。

“亡魂号”自行迫击炮



搭载人数：2 人（驾驶员兼炮手 1 名，机枪手 1 名）

搭载武器：35mm 电浆迫击炮 ×1、电浆机枪 ×1

载具简介：星盟的地面主力战斗载具，火力相当强大，其迫击炮落点范围内 20 米的一切物体都会被蒸发，缺点是炮弹射速慢，飞行速度慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，玩家可以加以利用绕至其背后摧毁它。

鬼面风火轮



搭载人数：1 人

搭载武器：35mm 自动加农炮 ×4

载具简介：鬼面兽的突击载具，功能上类似于“幽灵号”，但是装甲更厚。此外该载具搭载的 35mm 自动加农炮在火力上也要比“幽灵号”高出一截。此外，带有锯齿的巨大车轮也可以作为副武器使用。



“妖姬号”战机

搭载人数：1 人

搭载武器：能量加农炮 ×2、燃料炮 ×2

载具简介：星盟的大气层内主力战机，机动性能优越，对地攻击能力卓越，但是防护较弱。按 A 键 + 扳动 LS 键可以向指定方向做出翻滚动作。



“山猫”步兵侦搜车

搭载人数：4 人

搭载武器：电浆机枪 ×1

载具简介：这辆车的定位类似于“疣猪号”，只不过炮塔和驾驶室的射击完全反过来了——“山猫”号的炮塔设计在前面，而驾驶室在后面，如此一来便能够更好地保护驾驶员不受伤害。此外，在车前方两侧也有可供人员搭乘的座位。

武器性能

UNSC武器

武器名称	弹夹子弹数(发)	最大带弹量(发)	精确瞄准*	一枪爆头*	开火模式	备注
M6C/SOCOM麦格农手枪	12	60	√	√	半自动	——
M7S冲锋枪	48	192	×	×	自动	——
MA5C突击步枪	32	352	×	×	自动	——
SRS99D S2 AM狙击步枪	4	20	√	√	半自动	——
M90A战术霰弹枪	6	30	×	×	单发	——
M41 SSR火箭筒	2	4	√	×	半自动	——
M7957火焰喷射器	100	——	×	×	自动	能够附着在对敌人身上产生持续伤害，威力强大，但是射程短。附着在地上的火焰也会烧伤玩家自己，要注意避开。
M6 G/GNR斯巴达镭射	100	——	√	×	蓄能	开火前需要蓄能3秒，反载具反步兵的利器。
LAU-65D/SGM-151导弹发射器	8	——	×	×	半自动	单兵便携式防空武器，可以锁定星盟的空中载具从而使导弹具有跟踪功能。
AIE-486H 重机枪	无限/200	——	×	×	自动	作为固定炮塔使用时，子弹无限；拆下来后子弹仅有200发，但仍不失为一款优秀的火力支援武器

星盟武器

武器名称	弹夹子弹数(发)	最大带弹量(发)	精确瞄准*	一枪爆头*	开火模式	备注
电浆手枪	100	——	×	×	半自动/蓄能	长按开火键可以蓄能攻击，能够一枪破掉精英或鬼面兽的护甲。
鬼面兽电浆步枪	100	——	×	×	自动	——
星盟卡宾枪	18	72	√	√	半自动	——
光束步枪	100	——	√	√	半自动	可连续开2枪，之后会强制过热。建议玩家有节奏地射击，保证较高射速的同时避免过热。
燃料炮	5	30	√	×	半自动	类似于人类方面的火箭筒，子弹多，射速快，缺点是炮弹飞行速度慢。
针刺步枪	19	95	×	×	自动	子弹具有跟踪功能，对于无护甲或破甲的单位，积累5枚针刺就会将其炸死。
鬼面榴弹炮	6	16	×	×	半自动	——
鬼面兽霰弹枪	5	25	×	×	半自动	——
射钉枪	40	160	×	×	自动	——
42式电浆炮	无限/200	——	×	×	自动	作为固定炮塔使用时，子弹无限；拆下来后子弹仅有200发，但仍不失为一款优秀的火力支援武器

传奇难度作战技巧

1. 一个字，跑！能跑就跑，不要恋战，这样才能最大程度减少伤亡，节约时间，快速通关。

2. 电浆手枪＋任意可以一枪爆头的武器，这样的武器组合能够应付绝大多数的场面——破甲后迅速爆头是这个游戏系列的主要作战思想。

3. 灵活运用4种手雷。破片手雷爆炸范围大，适合收拾一大群野猪兽；电浆手雷和钉雷都可以粘在敌人身上，可以在与鬼面兽近战的时候粘住他们；燃烧弹可以对敌人造成持续伤害，用来封锁道路也是不错的选择。

4. 在夜晚的新蒙巴萨里搜寻队友时一定要注意楼顶是否有敌人的豺狼狙击手，具体可以看楼顶或其他位置有没有泛着蓝光。

5. 没护甲了就躲起来等护甲恢复，不要以为自己是兰博出去和敌人硬拼，没有护甲的时候一个野猪兽也能分分钟让玩家回到上一个储存点。

6. 跟几个主角队友在一起时要充分发挥“死道友不死贫道”的精神，让他们吸引火力，反正他们无敌。

7. 多留意医疗箱的位置，本作中医疗箱的重要性不比子弹低，没有充足的血量和敌人火拼除了多留下几具ODST样子的尸体之外不会有任何战果……



流程攻略

第一关 准备空降

●操作角色：菜鸟

1. 跳下空降舱后向后转，左前方有医疗箱可以补血。接下来跟着导航路线前往终端机所在的位置，一路上有零星的敌人，但是都构不成威胁。终端机启动后，就可以按VIEW键开启地图，地图上会显示玩家的目标地点、敌人活动、队友的信号等战场信息。需要注意的是开启地图后游戏并不暂停，切忌在与敌人交火时开启地图。

2. 来到信号点后找到闪着绿光的门，进入建筑物上到顶层即可发现Dare的头盔，调查完后本关结束。

第二关 塔亚利广场

●操作角色：Buck

1. 开场后先用麦格农手枪干掉上来的野猪兽，然后把突击步枪换成电浆枪，用电浆手枪破掉两个鬼面兽的护甲，再用手枪爆头解决。要注意的是金色盔甲的高级鬼面兽队长手里有鬼面兽榴弹炮，一定要小心，不然中两发就得去找阎王爷报道了。

2. 跟队友会合后，继续前进会发现一群鬼面兽和一小群野猪兽，先用电浆手枪＋麦格农手枪解决掉所有鬼面兽，然后再收拾野猪兽。继续前进经过拐角处会有敌人的电浆炮塔等着玩家，如果这时候手里的麦格农手枪没子弹了就捡起前面杀死的鬼面兽掉下的榴弹炮，强行拆掉炮塔。

3. 解决完电浆炮塔和周围的敌人后沿着右边走，不然会被重力塔上的豺狼狙击手攻击。从右边的天



桥旁边慢慢推进，靠近重力塔后扔个电浆手雷或者钉雷就可以连人带塔一并拆掉。清理完这里的敌人后有星盟卡宾枪拾取，记得拿上。

4. 开门后发现队友与敌方部队正在交火，周围有充足的麦格农手枪、突击步枪的子弹补给，从后面慢慢收拾掉敌人的小杂兵，不过要小心对方的豺狼狙击手，在两侧房顶各有一个，一定要优先解决。清理完小杂兵后再跟鬼面兽打，用电浆手枪＋麦格农手枪破甲爆头，问题不是很大，惟一要注意的是不要走到太前面，不然触发脚本的话，会刷出两个猎人，同时对付猎人和鬼面兽是相当吃力的。对付猎人如果没有重型火力，那么直接在中近距离用M5A3突击步枪无脑突突突，加上风骚一点的走位，300发子弹足够活活耗死两只猎人。如果有重型武器诸如狙击步枪、鬼面兽榴弹炮一类的更好，玩家可以先把猎人吸引到一开始过来的位置，然后自己躲进建筑物里，这时候猎人丧失目标就会往之前它们刷出来的方向撤退，然后背部就露出来了——接下来该做什么不用说了吧，弟兄们上啊！

5. 继续前进，干掉广场下的野猪兽，走到空降舱前触发剧情，本关结束。

第三关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

1. 回到菜鸟的视角上，接着去找下一个队友的信号，过了第一个大门后玩家会遇到三个鬼面兽在给一个星盟工程师身上安置炸弹，直接扔两颗电浆手雷到工程师身上，周围的鬼面兽不死也残，接下来肃清即可。

2. 继续前进，来到信号地点，注意周围有几只豺狼狙击手，清理完后在一个建筑物门口台阶下面可以看到无人飞行机组件，调查完后本关结束。

第四关 生态区

●操作角色：Dutch

1. 开场后来到交战地点，把斯巴达镭射交给队友，然后驾驶疣猪号，让持有斯巴达镭射的队友坐在副驾驶上，再找个队友操纵机枪，然后就一路往前跑，不要管敌人，只管往目标地点冲。

2. 来到中央景区和其余的陆战队会和，这里有一辆新的疣猪号，建议玩家换上。此外在这辆疣猪号停放处的上面还有医疗包，玩家可以补充下血量。换上新的疣猪号以后同样是直接往前冲，不要在意敌人亡魂号的火力。过桥后同样是一路往前冲，上到山顶后也不要管那些敌人，直接冲下豁口，触发剧情，本关结束。



第五关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

1. 前往地图上黄色信号点，找到标有绿色光点的大门，进入建筑物顶部，调查损坏的电磁炮，本关结束。

第六关 奇智哥大道

●操作角色：Mickey

1. 开场后即可驾驶天蝎号，在天蝎号坦克面前，一切敌人都是浮云，尽情享受杀戮的快感吧。需要略加注意的是房顶上的鬼面兽，不优先解决的话鬼面兽榴弹炮和燃料炮往坦克身上招呼也是很痛的。在与 Dutch 会合之前有几辆亡魂号需要解决，不过对于天蝎号来说都是菜。

2. 与 Dutch 会合后玩家就无法驾驶天蝎号，让 Dutch 在前面吸引火力，玩家在后面黑枪即可。

3. 之后守卫集结点的时候也是让 Dutch 吸引火力，集结点附近有狙击步枪可以拾取，玩家只需要负责在后面打打黑枪即可。要注意的是狙击步枪的子弹尽量留给鬼面兽。如果玩家之前的火箭筒没用，可以直接在远处干掉敌人的亡魂号，如果用了的话，就用电浆手枪的蓄力攻击瘫痪它，然后劫持它再扔颗手雷搞定。收拾掉所有敌人后，跟随 Dutch 触发剧情，本关结束。



第七关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

1. 来到蓝色信号点处，调查地上的遥控引爆器即可触发剧情，本关结束。

第八关 ONI 第一区

●操作角色：Dutch

1. 装好炸药后爬上本方通讯塔，然后引爆炸弹。接下来往 ONI 大楼方向走，用斯巴达镭射干掉两个猎人，然后再慢慢收拾掉鬼面兽和野猪兽。

2. 开始防守 ONI 大楼外围的时候建议把固定机枪拆下来当移动炮台使，对付鬼面兽效果甚佳。防守到一定程度后队友会下达撤退指令，撤到山上时敌人会有亡魂号出现支援，此时使用斯巴达镭射干掉它。

3. 撤进 ONI 大楼后有医疗箱和武器补给，过一会儿敌人就会破门而入，建议使用中间的固定机枪压制敌方火力，必要情况下直接拆下来当移动炮塔用。正面的敌人解决完后，后面又会来人，先捡起之前地上的电浆手枪，然后用电浆手枪 + 麦格农手枪破甲爆头战术干掉鬼面兽，清理完敌人后就可以上电梯准备撤离了。上电梯后会有一群兵蜂出现，建议玩家蹲在电梯正前方的掩体后，可以最大限度减少兵蜂对玩家的伤害。至于清理它们的任务，就交给队友吧。

4. 上了楼顶后出现大批由鬼面兽、野猪兽和豺狼人组成的部队，建议玩家先清理野猪兽和豺狼人，然后用电浆手枪去对付鬼面兽。最后玩家会遇上拿重力锤的鬼面兽首领，让队友去吸引火力，然后玩家在背后先用电浆手枪破甲，再用其他武器干掉它即可。之后即可登上鹈鹕号触发剧情，本关结束。

第九关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

1. 来到新蒙巴萨警察局总部中间后，抬头往上看到一把狙击步枪，调查它即可触发剧情。本关结束。

第十关 新蒙巴萨警察总部

●操作角色：Romeo

1. 一开始玩家就有狙击步枪可以使用，尽量把子弹用在鬼面兽身上。配合麦格农手枪前期还是可以稳稳当当地推进。需要注意的是要优先解决敌方固定炮塔。解决完后不要急着进门，里面会刷出两个鬼面兽，杀死它们后往前走，清理完一层的敌人后，换上狙击枪干掉位于高处豺狼人。之后就会刷出鬼面兽来，用狙击步枪远距离解决。之后进入房间不要急着往前走，在中间办公桌里有狙击步枪的子弹可以拾取。

2. 出来后前方和右前方高处有豺狼狙击手，优先用狙击步枪解决。接下来就是解决用喷射推进器的鬼面兽，它们飞在半空中的时候简直就是活靶子，不用吝啬狙击步枪的弹药。继续往前走，会遇上一群豺狼人和野猪兽，周围有麦格农手枪可以拾取，用来对付它们再好不过。清理完小杂兵后会刷出鬼面兽，用狙击步枪击毙即可。

3. 下楼来到平台后发现两只豺狼狙击手和手持燃料炮的野猪兽，杀光后不要跟着 Buck 往前走，先用手里的狙击步枪在远距离狙杀能看得到的所有敌人，再跟着 Buck 前进。之后就是一场防守战。

4. 防守战难度不高，有斯巴达镭射、导弹发射器、重机枪以及火箭筒一类的重型武器，无论是对付妖姬号还是鬼面兽都可以让它们有来无回。此外，鹈鹕号残骸旁边还有医疗箱，血不够的话记得及时补充。当鬼面兽首领出现后就会触发剧情，本关结束。

第十一关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

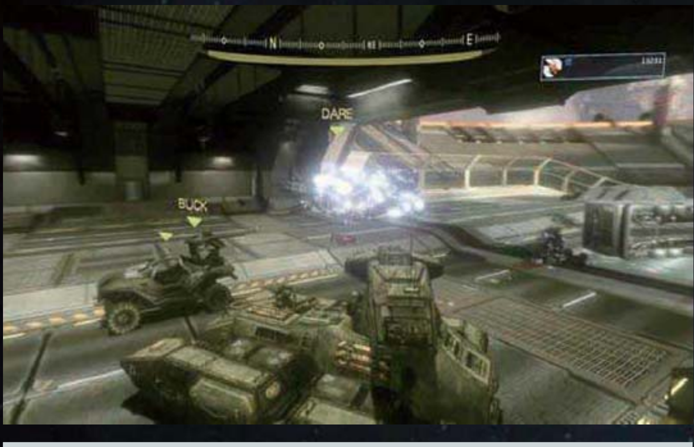
1. 路上的敌人都很容易对付，如果玩家不想打也可以根据地图从另一边绕过去。来到蓝色信号点处，调查地上的生化泡沫罐，本关结束。

第十二关 奇旺科地铁站

●操作角色：Buck

1. 开场后就要与敌人交火，先用麦格农手枪点掉冲上来的野猪兽。然后捡起它们的电浆手枪，配合麦格农手枪干掉之后出现的鬼面兽。之后敌人就会有增援赶来，让 Mickey 去前面吸引火力，玩家可以在后面尝试远距离用电浆手枪破掉鬼面兽的护甲，然后爆头，这样豺狼人就会失去组织，虽然仍有一定战斗力，但是比起有鬼面兽的时候容易对付多了。杀光所有敌人后玩家需要登上妖姬号掩护队友的魅影号(其实是“被掩护”)，玩家要利用妖姬号干掉所有地面上的敌人，对于拥有强大对地火力的妖姬号来说不成问题，玩家只需





要注意高层建筑物上的敌人就好。

2. 大门打开后会飞出两架妖姬号，提前占据高点能够更容易击落它们。进入大门后杀光所有敌人另一侧的大门就会打开。门外有新的妖姬号可以换乘，如果玩家的战机受损严重建议更换。随后敌人会有妖姬号过来对付玩家，干掉敌人的妖姬号后玩家需要亲自下飞机去打开大门，同样是清理完里面的敌人后另一侧的大门会开启，不过这里面会有魅影号和幽灵号，务必优先干掉魅影号，它的机炮威力不俗。

3. 开门后敌人有亡魂号防空车攻击玩家，所幸炮弹飞行速度不快，可以轻易躲过，绕着它边飞边打就能轻松解决。之后玩家开门时发现没法打开大门，只能从小门进去再从内部打开大门。进门后右边控制室里有手榴弹和医疗箱供玩家使用。之后会出现一群鬼面兽率领野猪兽和豺狼人跟玩家交火，建议先用手榴弹把前面的电浆机枪炸掉，然后捡来对付他们，200 发子弹足够消灭大部分敌人，剩下的敌人也可以用手头的武器收拾。要注意最后会出现使用重力锤的鬼面兽首领，如果电浆机枪没子弹了就用电浆手枪破甲，再扔手雷把它炸飞。之后去到控制室把大门打开，玩家如果想偷懒不回去拿妖姬号，出了这个大门也有妖姬号供玩家使用——但是，开门后玩家就会面对敌人的圣甲虫号，那火力杠杠的，稍不注意就被会炸得鸡飞狗跳，而且每架妖姬号前面都有鬼面兽在守护，所以建议玩家还是回去开原来的那架妖姬号。之后先干掉敌人的妖姬号，然后再对付圣甲虫号。对付圣甲虫的时候先攻击它的一条腿，把它腿打伤后就会停下不动，这时候绕到它背后，打掉它的背部装甲后就会露出它的动力核心，打掉它的动力核心就能摧毁它。不过要记住两点：圣甲虫号腿被打伤后停下来时，顶部炮塔依然会运作，注意规避火炮。摧毁圣甲虫号的的动力核心后赶紧跑，不然巨大的爆炸会让玩家回到上一个储存点……

4. 摧毁掉圣甲虫号后下飞机打开大门，然后一路加速冲出去就会触发剧情，本关结束。

第十三关 蒙巴萨街道

●操作角色：菜鸟

1. 由于 Dare 上尉的通讯引来了星盟的增援，在目的地门口聚集了一群鬼面兽。这时候玩家可以选择干掉所有敌人，再触发剧情；或者只干掉两个弹射鬼面兽，然后拼人品一股脑冲到大门前面，直接触发剧情。

第十四关 资料中心

●操作角色：菜鸟

1. 开场后玩家可以搜刮一些手雷和霰弹枪的弹药，记得捡起电浆手枪。进门后在遇到敌人之前地上都有很多霰弹枪的弹药，玩家可以在杀光前面的敌人后回来补给弹药。前面的敌人也就是野猪兽和豺狼人，用霰弹枪可以轻松对付。进入第二个有绿光标识的门后有医疗箱供玩家补血。

2. 继续前进会刷出鬼面兽和一些豺狼人，玩家可以打爆周围闪着黄色光芒的热融合电池炸飞它们。之后的敌人也可以用同样的战术解决，记得及时补血即可。

3. 杀出重围后遇到幸存的陆战队员，按照他的指示开启服务器后会从下面刷出兵蜂，用霰弹枪喷死。之后跳下刚刚刷出兵蜂的地方，进入第八层。下面有霰弹枪和星盟卡宾枪，建议将霰弹枪替换成星盟卡宾枪，另一个武器用电浆手枪。开门后就有兵蜂、野猪兽和隐身鬼面兽跳出来跟玩家火拼，让队友去吸引火力，用星盟卡宾枪干掉兵蜂和野猪兽，再用电浆手枪 + 星盟卡宾枪干掉隐身鬼面兽。

4. 来到尽头进门后又有一群兵蜂从右边的隧道刷出，不要忙着走出自己所在的隧道，先在隧道里一个个干掉兵蜂，以免被它们包围。再往前走遇到一只鬼面兽小队，让队友上去吸引火力，接着在后面打打黑枪，扔扔手雷就可以轻松消灭它们。

5. 开启第九层的服务器，玩家跳下去后队友会被城市的 AI 管理员“弄死”（如果玩家搜集完了所有的音频资料，将是由玩家杀死队友），玩家这边也会有兵蜂刷出，不过只有三只，用星盟卡宾枪爆头即可。之后会出现一群鬼面兽和野猪兽，先把野猪兽爆头，然后再用电浆手枪 + 星盟卡宾枪解决鬼面兽。再往前走，玩家会遇到手持电浆机枪的终极鬼面兽队长，即便破甲后血也很厚，多用手榴弹等爆炸武器把它炸飞，然后捡起它的电浆机枪就可以开启“兰博模式”一口气杀过去，在目的地前面有一群敌人在围攻大门，在电浆机枪面前都是渣。杀光它们进去后触发剧情。

6. 开场后跟着 Dare 上尉走，让她在前面吸引火力，玩家负责在后面用电浆手枪破甲，偶尔再扔两颗手雷辅助下战局即可。总的来说敌人不难对付，注意别被兵蜂从两面夹击即可。来到下一层后玩家可以获取鬼面兽榴弹炮，用来清理杂兵相当有效。再往前走遇到高级鬼面兽队长，先用电浆手枪破甲，之后随便玩家蹂躏。出来后左边有电浆手枪，右边有光束步枪可以拾取，再往前跟着 Dare 走还可以拾取星盟卡宾枪，建议拿上，后面要对付大批兵蜂。

7. 兵蜂刷出来后让 Dare 去吸引火力，玩家在后面一个个爆头解决即可。前面还会刷出几波兵蜂，同理按照前面的打法可以很快地通过这块区域。接着来到中控室门口，用老战术干掉鬼面兽后，中控室大门开启，进去后触发剧情。

8. 剧情过后，星盟工程师加入队伍，它可以为玩家提供护盾加成，不过传奇难度下不要指望这点护盾能开启“无双模式”。之后玩家需要在掩护工程师撤离的同时杀光拦路的星盟敌人，建议玩家靠近工程师获取护盾加成，然后用电浆手枪 + 星盟卡宾枪干掉鬼面兽即可。进入下层后干掉沉睡的兵蜂继续前进，路上的敌人都是小杂兵，不难对付。到达电梯处后触发剧情。

第十五关 海岸公路

●操作角色：菜鸟

1. 开场后来到大街上，遇到星盟援军后，直接冲到重力塔下面，用手雷炸掉它，然后捡起掉落的电浆机枪配合工程师提供的护盾加成收拾残余的敌人，虽然人数比较多，但是重力塔炸掉后它们都会向第二据点撤退，所以它们不会怎么主动进攻的。杀光这里的敌人后就没有敌人了，再往前走就触发剧情了。

2. 剧情过后，玩家需要驾驶疣猪号掩护工程师所在的巨象号（民用型）。虽然巨象号有工程师提供护盾，但还是无法承受敌人的长时间攻击，玩家务必要尽快清除敌人，以免任务失败。清掉所有敌人后来工程师会打开第一个节点的大门，每一个节点的左边都有医疗箱补给。前三个节点难度不高，到第四个节点门前有一辆新的疣猪号可以使用，建议玩家更换。接下来的战斗就开始变难了，敌人不仅武器装备有升级，还有载具加入支援。而好消息是第五个节点里面有一辆搭载高斯电磁炮的疣猪号，可以有效对付载具，建议玩家换乘。开门后建议玩家干掉所有挡路的敌人，尤其是妖姬号，不然放任它不管的话进入下一个节点会加大难度——前面不仅有敌方地面小队、幽灵号，还有亡魂号和妖姬号。建议玩家先在稍远的距离干掉妖姬号，再冲上前吸引亡魂号的火力，抵近亡魂号的话除了车载机枪它是不会开火的，玩家可以放心地绕杀。

3. 通过上面这个最难的节点后，玩家将会获得 66 吨的大杀器——“天蝎号”主战坦克。之后的战术不用我多说，远距离用主炮慢慢轰杀掉敌人即可。

4. 来到最后的防守地点，工程师会待在屋子里为玩家提供护盾支援，

同时屋子里有很多子弹和医疗箱补给，还有火箭筒。建议把火箭筒留给后面会出现的猎人。在此之前还是躲在屋子里用电浆手枪＋麦格农手枪的战术来对付鬼面兽和野猪兽一类的敌人，如果麦格农手枪没子弹了就换成 MS7 冲锋枪。在每一波敌人来袭的间隙记得去捡新的电浆手枪补充子弹。打到后面出现豺狼狙击手时一定要优先解决，不然冷不丁地被放黑枪一下是很痛的。豺狼人这波攻击应付完了以后就会刷出猎人，这时候直接赏它们一记火箭筒，两发一个。解决完它们之后建议玩家前往两边平台高处，一来解决豺狼狙击手，二来获取它们的光束步枪然后从背后狙击围攻队友的鬼面兽。

5. 解决完猎人这一波敌人后将会迎来最后一波敌人，按照上面所说，用光束步枪从敌人身后打黑枪即可。不过要注意的是优先解决弹射鬼面兽，不然被近身了就不太容易对付了。解决掉所有敌人后就会刷出鬼面兽首领，不过在玩家远距离的狙击下根本不是事。如果玩家光束步枪没子弹了就用电浆手枪先破甲，再慢慢磨它的血就好了。干掉它后，队友会驾驶魅影号过来支援玩家。玩家登机后触发剧情，至此游戏结束。

成就列表

《光环 3 地狱伞兵 高清版》增加了 100 个成就共计 1000 点（含更新内容），使得《光环 士官长合集》的成就总数达到了史无前例的 6000 点，实在夸张。

成就名称	成就描述	成就点数
还记得我们何时相遇的吗?	Halo 3: ODST：已在任何月份的22号，进行1场 Halo 3: ODST游戏。	5G
三连胜	Halo 3: ODST：已完成3个Halo 3: ODST游戏清单。	20G
不保证安全	Halo 3: ODST: 已完成Halo 3: ODST LASO战役游戏清单。	30G
似曾相识	Halo 3: ODST：已在传奇难度的4人合作模式游戏中完成“海岸公路”任务，但过程中必须使用“铁人”骷髅头，且不能使用疣猪号或天蝎号	20G
陆战队致上最高敬意	Halo 3: ODST：已击败所有Halo 3: ODST任务的目标分数。	20G
乌贼大奖!	Halo 3: ODST：已击败“奇科旺地铁站”任务的目标分数。	10G
别滥用隐喻	Halo 3: ODST：已击败“生态区”任务的目标分数。	10G
别停在这里，这是鬼面兽的地盘	Halo 3: ODST：已击败所有Halo 3: ODST任务的目标时限。	20G
第一站：除了这里以外，那里都行!	Halo 3: ODST：已击败“新蒙巴萨警察总部”任务的目标时限。	10G
艺术家的画板	Halo 3: ODST：已击败“奇智哥大道”任务的目标时限。	10G
动作快!	Halo 3: ODST：已击败“海岸公路”任务的目标时限。	10G
被事件压垮	Halo 3: ODST：已击败“数据中心”任务的目标时限。	10G
双脚别让我失望	Halo 3: ODST：已击败“奇科旺地铁站”任务的目标时限。	10G
经典	Halo 3: ODST：已在不开枪和使用手榴弹攻击的情况下，独自完成传奇难度的任一关卡。	20G
闪闪发亮	Halo 3: ODST：已在“奇智哥大道”任务中驾驶妖姬号。	10G
唱片店老板	Halo 3: ODST：已找到所有30个语音记录。	10G
影音达人	Halo 3: ODST：已找到第30个语音记录。	10G
知晓秘密	Halo 3: ODST：已找到第29个语音记录。	5G
热门人物	Halo 3: ODST：已找到第28个语音记录。	5G
大家请注意	Halo 3: ODST：已找到第27个语音记录。	5G
档案保管员	Halo 3: ODST：已找到第26个语音记录。	5G
忙个不停	Halo 3: ODST：已找到第25个语音记录。	5G
审慎体贴	Halo 3: ODST：已找到第24个语音记录。	5G
监视人	Halo 3: ODST：已找到第23个语音记录。	5G
冒险家	Halo 3: ODST：已找到第22个语音记录。	5G
斥候	Halo 3: ODST：已找到第21个语音记录。	5G
敏锐观察力	Halo 3: ODST：已找到第20个语音记录。	5G
警戒	Halo 3: ODST：已找到第19个语音记录。	5G



成就名称	成就描述	成就点数
仔细倾听	Halo 3: ODST：已找到第18个语音记录。	5G
接上线	Halo 3: ODST：已找到第17个语音记录。	5G
唠叨者	Halo 3: ODST：已找到第16个语音记录。	5G
顺风耳	Halo 3: ODST：已找到第15个语音记录。	5G
窥探部队	Halo 3: ODST：已找到第14个语音记录。	5G
快来听听	Halo 3: ODST：已找到第13个语音记录。	5G
留心注意	Halo 3: ODST：已找到第12个语音记录。	5G
仔细聆听	Halo 3: ODST：已找到第11个语音记录。	5G
监听	Halo 3: ODST：已找到第10个语音记录。	5G
窃听	Halo 3: ODST：已找到第9个语音记录。	5G
偶然听到	Halo 3: ODST：已找到第8个语音记录。	5G
听众	Halo 3: ODST：已找到第7个语音记录。	5G
偷听	Halo 3: ODST：已找到第6个语音记录。	5G
听我说	Halo 3: ODST：已找到第5个语音记录。	5G
快说	Halo 3: ODST：已找到第4个语音记录。	5G
高级影音玩家	Halo 3: ODST：已找到第3个语音记录。	5G
长篇大论	Halo 3: ODST：已找到第2个语音记录。	5G
入门影音玩家	Halo 3: ODST：已找到第1个语音记录。	5G
不见了一个	Halo 3: ODST：已检视失落的环节。	10G
周六早晨的卡通	Halo 3: ODST：里面有玩具吗?	10G
任意破坏	Halo 3: ODST：面对它	10G
如同破旧的唱片	Halo 3: ODST：已找到传说中的隐藏音乐。	10G
呃，可能有一两个	Halo 3: ODST：已杀死25个工程师。	20G
大肆捣乱	Halo 3: ODST：已杀死10个工程师。	10G
那些坦克呢?	Halo 3: ODST：已在“ONI 第一区”任务中摧毁7辆亡魂号。	10G
菠萝快递	Halo 3: ODST: 已用电浆手榴弹或破片手榴弹杀掉4个敌人。	10G
抓到他们在打瞌睡	Halo 3: ODST：已在“蒙巴萨街道”任务中杀死5个睡着的野猪兽。	10G
萤火虫	Halo 3: ODST：已在“数据中心”任务中，使用火焰手榴弹杀死兵蜂。	10G
强壮、沉默的类型	Halo 3: ODST：已在“数据中心”任务中刺杀3个鬼面兽。	10G
猎杀飞禽	Halo 3: ODST：已在“ONI 第一区”任务中，杀死3个使用喷射推进器的鬼面兽。	10G
零零碎碎	Halo 3: ODST：已在“新蒙巴萨警察总部”任务中摧毁5艘魅影号。	10G
超级战士什么都办得到吗?	Halo 3: ODST：已徒手摧毁亡魂号。	10G
下一个!	Halo 3: ODST：已完成1个Halo 3: ODST游戏清单。	10G
上尉说“轰! ”	Halo 3: ODST：已在“海岸公路”任务中，把Dare的手枪换成火箭发射筒。	10G
Nagato 让移动轻松多了	Halo 3: ODST：已在3个小时内，完成所有传奇难度的Halo 3: ODST战役任务。	30G
低空略过	Halo 3: ODST：已在“奇科旺地铁站”任务中，使用1台妖姬号辗毙7个敌人。	10G
辗过他们!	Halo 3: ODST：已击败“生态区”任务的目标时限。	10G
过期账单	Halo 3: ODST：已击败“塔亚利广场”任务的目标时限。	10G
被留下来的那些人	Halo 3: ODST：已在至少有1位陆战队员存活时完成“塔亚利广场”任务。	10G
新蒙巴萨的残酷街头	Halo 3: ODST：已以传奇难度完成所有任务。	30G
先进后出	Halo 3: ODST：已以英雄难度完成所有任务。	20G
都市战争徽章	Halo 3: ODST：已以正常难度完成所有任务。	10G
菜鸟	Halo 3: ODST：已以简单难度完成所有任务。	10G
海岸公路	Halo 3: ODST：已完成“海岸公路”任务。	10G
这台巨象号没有刹车	Halo 3: ODST：已击败“海岸公路”任务的目标分数。	10G
神奇触摸	Halo 3: ODST：已击败“数据中心”任务的目标分数。	10G
数据中心	Halo 3: ODST：已完成“数据中心”任务。	10G
奇科旺地铁站	Halo 3: ODST：已完成“奇科旺地铁站”任务。	10G
只是想说...我没死!	Halo 3: ODST：已以英雄或传奇难度，没有死亡就完成任何任务。	20G
秘密探员	Halo 3: ODST：已找到第6条解谜的线索。	10G
新蒙巴萨警察总部	Halo 3: ODST：已完成“新蒙巴萨警察总部”任务。	10G
继续攻击	Halo 3: ODST：已击败“新蒙巴萨警察总部”任务的目标分数。	10G
射击后即逃走	Halo 3: ODST：已以英雄或传奇难度，没有发射狙击步枪就完成“新蒙巴萨警察总部”任务。	10G
私家侦探	Halo 3: ODST：已找到第5条解谜的线索。	10G
ONI 第一区	Halo 3: ODST：已完成“ONI 第一区”任务。	10G
我热爱我的工作	Halo 3: ODST：已击败“ONI 第一区”任务的目标分数。	10G
愉快的旅程	Halo 3: ODST：已击败“ONI 第一区”任务的目标时限。	10G
神探	Halo 3: ODST：已找到第4条解谜的线索。	10G
奇智哥大道	Halo 3: ODST：已完成“奇智哥大道”任务。	10G
该死的枪	Halo 3: ODST：已击败“奇智哥大道”任务的目标分数。	10G
老鸟警探	Halo 3: ODST：已找到第3条解谜的线索。	10G
生态区	Halo 3: ODST：已完成“生态区”任务。	10G
尊重黑暗	Halo 3: ODST：已在没有启动VISR模式的情况下完成任何任务。	10G
单程旅行	Halo 3: ODST：已以英雄或传奇难度，不使用医药包就完成任何任务。	20G
调查者	Halo 3: ODST：已找到第2条解谜的线索。	10G
塔亚利广场	Halo 3: ODST：已完成“塔亚利广场”任务。	10G
根据调查...	Halo 3: ODST：已击败“塔亚利广场”任务的目标分数。	10G
同时在两个地方	Halo 3: ODST：陆战队员，我会盯紧你的。	10G
外星恐惧症	Halo 3: ODST：已在没有使用星盟武器的情况下完成任何任务。	10G
菜鸟警探	Halo 3: ODST：已找到第1条解谜的线索。	10G
咻! 蹦! 碰!	Halo 3: ODST：已在任何任务中，使用手枪来获得三杀奖章。	10G



攻略透解 GUIDE THROUGH

“《东方》系列”作为同人业界的代表，无论在日本还是国内，乃至世界各个地区都有着很高的人气。除了人称“神主”的制作人ZUN创作的本篇之外，每年都有大量的二次同人作品诞生，领域也囊括了游戏、音乐、漫画甚至动画。本作《幻想之轮舞》就是其无数二次同人作品中的一款。游戏的玩法则是采用了类似《旋光之轮舞》的弹幕对战模式。可选角色有9名并且可以通过PSN跟其他玩家联网对战。作为首次商业化登陆PS4平台的游戏，喜欢“《东方》系列”的玩家不容错过。

文 宇宙人　美编 心の永恒

幻想之轮舞	SCE	射击
PS4 幻想の輪舞		日版
2015年6月11日	本地1~2人、在线2人	对应年龄：12岁以上
售价为3000日元		

基本游戏模式简介

异变解决：故事模式，9位角色各自都有一个简短的剧本，选择了自机之后会随着剧本跟另外的8名角色展开对战，对战采取三局两胜制，每场战斗开始前会回复所有HP和炸弹，而且输了可以无限次接关。

一人组手：街机模式，玩家选择了自机之后会随机跟所有角色对战（包括2P色的自己），采用单胜制并且输了之后不能接关，敌人会随着玩家胜利次数增加而逐渐加强，每场战斗结束后最多可回复50%的HP，Charge槽可继承到下一场。而炸弹则随机回复。

符阵演武：BOSS RUSH模式，战斗开始之后对手马上就会以Charge槽最高的状态进入BOSS模式，玩家只要打倒对手或者在撑到符卡结束就能获胜。规则同样采取单胜制并且不能接关，过关之后会回复一定量的HP，炸弹固定没3场回复1个（上限3个）。

智能游戏：对电脑AI的自由对战模式。

对人游戏：本地与2P手柄自由对战模式。

电脑游戏：在线对战模式。

界面



1.HP　2.Charge槽　3.炸弹　4.Power点　5.攻击力提升倍率
6.限制时间　7.连击数　8.弹药、红色为主射击、蓝色为副射击
9.Down值　10.格斗范围

基本操作

按键	说明
□键	主射击
×键	副射击
△键	Charge攻击
○键	特殊格斗
L1键	慢速模式
L2键	发动Spell卡进入BOSS模式
R1键	冲刺
R2键	手动调整射击方向（几乎没用）

© 上海アリス幻樂団 / Licensed by G.rev Ltd.　© 2015 Mediascape Co., Ltd. / CUBETYPE

擦弹

擦弹简单地说就是子弹以至近的距离从身边擦过，本体毫发无伤的技巧。在游戏中，玩家所看到的角色贴图实际上比“被弹判定”稍微大一些——所谓的被弹判定就是当这个区域碰到了子弹角色就会受到伤害——所以，我们很多时候看到角色与弹幕擦肩而过甚至边缘已经碰上了，角色却没有受到伤害。就是因为有擦弹这个设定存在。(＊注1)

作为一款弹幕游戏，本作乃至《东方》系列”大部分作品都是鼓励玩家擦弹的。在正传里，擦弹可以获得额外的加分，而在本作里面擦弹可以回复Charge槽，而Charge槽又是发动强力弹幕所必须的能源，因此擦弹在本作有着更为重要的地位。角色在擦弹的时候，身体和子弹“相切”的部位会擦出水花特效。如果没出现这种特效则不算成功擦弹。

注1：“《东方》系列”原作里被弹判定只有一个位于贴图中心的判定点，本作的被弹判定没那么小，但感觉上还是稍微比贴图要小一丁点。



Charge槽

HP槽下方有一条Charge槽，Charge槽相当于角色的气力，发动Charge攻击、符卡攻击、特殊近战攻击都需要消耗Charge槽，因此是对战中非常重要的能源。

Charge槽最主要的是通过擦弹来回复，或者吃场地内出现绿色的“C”道具回复，不过回复量很少。Charge槽有4格，Charge攻击会消耗一格，在不满1格的时候也能发动Charge攻击，但是之后角色会陷入Break状态，Break状态下无法再使用任何消耗Charge槽的能力，直到玩家蓄满1格的时候，Break状态才会解除。因此可以说是非常不利的状态，除非在迫不得已，否则尽量不要让自己陷入这种状态下。

慢速模式

游戏中长按L1键角色角色会进入慢速模式，慢速模式在《东方》系列”的原作中是为了让玩家可以进行更精细的操作，以便在密集的弹幕之间擦弹。不过本作因为有HP的设定，战斗过程中不要求玩家一发子弹都不中，所以慢速模式在本作也有独特的意义。

本作在慢速模式下(角色身边会出现一个蓝色的小魔法圈)，角色的移动速度会大幅减慢的同时，身体会处于防御的状态，此时被子弹打中会自动消耗Charge槽减轻伤害。同时相对地，如果在这个状态下擦弹的话，Charge槽的回复速度会大幅提升。

以个人经验来说，Charge槽远比减轻那么一丝几毫的HP重要得多，所以笔者不建议大家用在慢速模式下挨子弹。如此说来，慢速模式其实是一把双刃剑，想快速积蓄Charge槽就要尽量在慢速模式下擦弹，但如果不小心中弹的话又会反过来扣Charge槽。

冲刺

慢速模式用于擦弹，而如果想完全躲开子弹逃到安全的地方可以按R1键使用冲刺，冲刺是有距离限制的，具体速度和距离因角色而异。冲刺速度虽然快，但是冲刺结束的时候会有很短的硬直时间，所以实战的时候也不能滥用，不然很容易被对手抓到破绽。

另外这里介绍一个小技巧，就是冲刺的过程可以用慢速模式进行“刹车”，虽然停下来的时候还是会有硬直，但运用这个技巧有时候可以做出很风骚的走位，具体还是让大家去摸索一下吧。

基本射击

对战中玩家可使用的攻击有主射击、副射击和Charge攻击三种，而这三种攻击分别在慢速模式和冲刺状态下又有不同的派生，因此实际上每个人有9种攻击可以使用。其中，主、副射击有各自的能量槽，在战斗画面的侧栏、或者角色的头上能够看到。其中红色是主射击能量，蓝色是副射击。能量槽耗完了之后才能恢复，虽然恢复几乎是瞬间完成的，但还是会让攻击稍微停顿一下。

Charge攻击则会消耗1格Charge槽，但是威力和密集程度是远远强于主、副射击的，可以说是真正意义上的弹幕。至于用途和时机则根据角色而异。

格斗攻击

除了弹幕之外，本作还有近战的概念。近战格斗同样有主、副、特殊三种，主格斗是□键、副格斗是×键、特殊格斗是○键。

发动格斗的条件是敌人进入到格斗的攻击范围内。战场中，角色的外围有两个圈，蓝色较大的圈是主格斗判定范围，红色较小的圈是副格斗判定范围，当敌人进入了这个圈以内，按下相应的按键就能对对方攻击。不过游戏中所有人的格斗范围都是一样大的，敌人进入我方的格斗范围，同时也会意味着我方也进入了对手的近战范围内，此时先出手的一方能获胜。此外，如果某一方陷入硬直状态，比如正在发射弹幕、冲刺硬直等。这时候遭到格斗必定会输。

主格斗命中之后，可以进行三连击，第三段会直接将对手打飞。副格斗则只有1段，但是可以接在主格斗之后，同样会将对手打飞。被打飞的对手会强制进入Down状态。



格斗制衡关系&反击

当然，本作的格斗系统也并非纯粹比手速这么简单。首先，三种格斗攻击有着互相制衡的关系——主格斗→副格斗→特殊格斗→主格斗。同时，角色在慢速模式下遭到格斗会自动进入防御状态。防御状态可以抵挡主格斗攻击，主格斗三段

全部防住之后，我方会自动反击将对手打飞。

不过，防御状态是不能防副格斗的，因此如果对手用副格斗接在主格斗的连段之后，我方就会被破防打飞。避免这种情况的方法就是在对方发动副格斗前松开防御直接用主格斗反击，具体实际是对方在使出前一段攻击动作的时候输入指令。这里举例说明，假如对方打算将主格斗的第三段改成破防攻击，我方就要在看到她第二段攻击演出的时候松开防御键并输入主格斗指令进行反击。同理如果对方打算第一段就用破防，我方就要在她攻击动作出现前按主格斗。或者你会问，我怎么知道对方要在那一段进行破防呢？是的，不知道。反击系统就是要求攻防双方对猜，互相预读对方的心理。当然，实际上肯定还是进攻的一方更有利。

特殊格斗



之所以单独拿出来说是因为其与另外两种格斗有很多不同之处，特殊格斗会消耗Charge槽，但是不需要对手进入攻击判定圈内也能使用，即可以空发。特殊格斗只有一段，但是范围较广，除了能直接扇飞对手之外，还可以打消掉身体周围的子弹，因此在危急关头可以起到保命的重要作用。

Down状态

对战画面侧边的状态栏里，主、副射击的能量槽下方还有一个Down的字样，这里实际上还有一条Down槽。当角色受到攻击的时候这条槽就会开始积蓄，攻击停下来的时候就会马上还原。如果Down槽蓄满了的话——即连续遭到一定程度的攻击。角色就会被打飞陷入Down状态。此外，主格斗的第三段，以及副格斗吹飞敌人之后都会让对方陷入Down状态。战斗中任意一方陷入Down状态，场地内所有的弹幕就会清理干净，同时Down的一方会有短暂的无敌时间重新起身。

清扫弹幕的特性对双方来说都是一把双刃剑。一来，玩家要避免在消耗发动特殊攻击之后被对手打Down导致Charge槽浪费，但反过来也可以利用这一点清理对自己不利的弹幕，或者在对手紧迫进攻的时候解围。

场内道具

弹幕被清理干净之后（比如Down、或者特殊格斗清扫弹幕）会留下一些小道具，最常见的就是红色的P道具，这些道具拿到了之后会增加攻击的火力，偶尔会有一定几率出现绿色的道具，那些则可以回复Charge槽。实战中这些小道具不用太刻意去拿，能回收的尽量回收就行了。

BOSS模式

战斗中只要没有陷入Break状态，并且有一定量的Charge槽就能发动符卡进入BOSS模式。进入BOSS模式之后就会变成类似传统弹幕游戏的形式，发动符卡的一方会作为BOSS在画面上方，而对手就会作为挑战者在画面下方。此时，BOSS一方的□、△和×键三种攻击都会变成BOSS级别的弹幕，并且能无限发动。而挑战者一方则要一边躲避这些弹幕，一边想办法将BOSS打倒。挑战者一方只有普通移动和慢速移动两种模式，不能使用冲刺，攻击也只有主射击和慢速主射击两种，不过双方的攻击都不会受到能量槽限制。

BOSS方注意事项

·BOSS模式有时间和HP限制，时间结束、或者HP被挑战者打光，这个模式就会结束。

·发动BOSS模式需要消耗一个炸弹，而维持时间和BOSS状态的HP则根据发动时Charge槽决定。Charge槽越多，维持时间就越长，BOSS体力也会越多。

·BOSS模式结束之后，Charge槽会全部耗光并陷入Break状态。

·BOSS模式下的HP是单独计算的，该模式下即使HP被对手打空，回到普通模式之后HP会跟进入BOSS模式前一样。

·不过如果在Extend状态下进入BOSS模式，被打败的话战斗会马上结束战斗。

挑战者方注意事项

·只有普通和慢速两种移动模式，攻击也只有两种。

·跟BOSS方不同，HP跟普通模式是共通的，这里耗掉了的HP就是真的耗掉了。

·除了普通攻击之外也可以消耗炸弹攻击，发动炸弹的时候挑战者会进入完全无敌的状态，并且可以打消BOSS绝大部分的弹幕。而且能给BOSS造成巨大的伤害，不过游戏双方的炸弹都只有三个，是否使用以及使用多少个请自行根据实际情况判断。

小经验：BOSS模式

总的来说，BOSS模式也是一把双刃剑，该不该发动除了看实际情况，还要看自身和对手的角色。因为每个角色的弹幕几乎都完全不一样的，作为BOSS的弹幕强度和作为挑战者的斩杀能力也有很大的差异。虽说发动BOSS模式的一方理论上会占优，但是如果对手用的是擅长斩杀BOSS的角色，比如妖梦和魔理沙，这时就很有可能打不到多少伤害BOSS模式就结束了，导致白白浪费了Charge槽并陷入Break不利状态。所以，是否应该主动开BOSS模式应该看敌我双方选的是什么人。

另外，双方的炸弹残量管理也是对战双方会互相博弈的地方。一般来说，如果消耗一格炸弹发动BOSS模式，对方用掉一个炸弹来给自己解围，双方就是处于平衡的状态。但挑战者有可能不使用炸弹直接躲过去或者硬抗（比如原本HP差距大打算放弃这一局，或者BOSS的弹幕容易躲），那进攻的一方虽然能在血量上占得优势甚至可能赢得第一局，但之后就不能贸然主动开BOSS了。除此之外，如果觉得对方的BOSS弹幕难躲，我方抢先发动BOSS模式逼对方交出炸弹也是战术之一，这些都需要玩家随机应变的。



BOSS RUSH 模式攻略



本作的白金难度不高，但因为有全角色 BOSS RUSH 模式 10 连胜的奖杯，所以对玩家的操作和方法还是有一点点要求的。说到底，本作的重点是在于对战，而 BOSS 模式只是点缀，或者说向原作致敬的系统，所以有两个特点。

1.BOSS 模式时间限制，即使你打不死 BOSS，撑过去也算成功，这点算是沿用了“《东方》系列”一贯的特色；

2. 角色有 HP 设定，可以允许的范围内挨子弹——实际上本作的弹幕也不是设计成可以完全不中的——关键是要知道哪些时候可以硬接，哪些时候要用炸弹。

基于上述两点，这里就为大家介绍每个角色 BOSS 模式的应对策略。

博丽灵梦：【方针：以尽量不使用炸弹为目标】灵梦的弹幕主要特色就是先封锁玩家的行动区间、然后再用高追向高诱导的弹进行打击。灵符类的弹幕有三种，其中两种分别是圆形射出，以及排列成三条直线射出，射出之后推进速度很慢，从而限制对手左右移动范围，这种情况下会用弹幕散射和阴阳玉进行追击。第三种灵符跟封锁区域的一样会呈三条直线扇形射出，但射出之后会变成圆形子弹瞄准玩家集中射击，这类子弹推荐看准位置通过微移来躲开。圆形弹幕只要左右微移即可躲避。比较烦人的是阴阳玉，射出之后也会朝着玩家的位置反弹。威胁和威力最大的招就是招牌技“梦想封印”（彩色的巨大追踪球，原作里作为自机体的炸弹以几乎无处可逃的追向性著称），正确回避方法是往前移动。就算碰到灵符弹幕也尽量不要吃梦想封印。



雾雨魔理沙：【方针：耗时间，不用炸弹】弹幕主要是非常华丽的星星散射，再追加小型光束以及紫色瞄准玩家的子弹连发，本体再使用标志性招式“Master Spark”（超高火力的巨大光束）。对我方来说最大的威胁自然是 Master Spark，直接命中至少会掉半行血以上，不过发射之前会有很长的准备时间，所以即使光束很粗但依然有足够时间躲开——除非你纠结于躲星星没留意到发射前的微光。同时因为 Master 发射的时候几乎没办法站在她正面射击，所以不用炸弹击杀她比较难。相对地，星星虽然很密集，但是伤害很低。旋转激光是没有死角的，除非跟着绕圈否则躲不掉，还好伤害不高，可直接硬吃。瞄准自己的子弹和小型光束伤害虽然不低，但几乎都是直线，很容易回避。因此只要确保躲开瞄准子弹、小型光束和 Master Spark，撑到时间结束即可以较低的损耗过关，尽可能不使用炸弹。



十六夜咲夜：【方针：集中火力击杀，弹幕无处可逃的时候果断炸】咲夜的 BOSS 模式时的弹幕特点是会铺满屏幕，直到被无数飞刀包围得无处可逃。建议打法是全程集中火力射击，咲夜的弹幕比较工整，在没铺满的时候，可以通过微移来在弹幕缝隙之间回避，容许中少量子弹。被包围起来的时候果断用炸弹清场，只要全程都集中火力射击，可以在再次被包围起来的时候将她打败。



东风谷早苗：【方针：优先回避圆形弹连射，尽量不使用炸弹】早苗 BOSS 模式的弹幕好几种都有一个缺点，就是从使出到命中玩家之前的时间比较长，比如星型弹幕、九字刺（画面出现网格那种）之类的，火力足够的话这类弹幕大概只会碰上两三次左右。九字刺要提前站好安全位置，星型弹幕尽量从弹幕少的方向脱离。速度较快的有排列成斜线的弹幕和圆形弹连射。橙色的圆形弹连射如果被连续命中的话伤害比较高，必须优先躲开，其余情况尽量在她的正前方集中火力射击。其他快速的弹幕基本上只要微微地移动从弹幕的缝隙中穿过即可，并不影响输出。



魂魄妖梦：【方针：看准弹幕的规律，是否使用炸弹可根据情况决定】妖梦的弹幕……很微妙，看上去虽然很密集很瞎眼但实际上也是有规律可循的，大部分弹幕在发射的时候玩家与 BOSS 之间连线上最为薄弱。这类型弹幕前后移动即可躲开，只要不左右移动就不会太过分散导致无处可逃。另外还有一种弹幕是先召唤出一排子弹，然后分成 4 批密集地瞄准玩家飞过来，恰恰是要左右移动才能躲开，还有就是固定路径的弹幕和小飞刀也需要左右移动，此时有可能弄乱其他弹幕的规律，因此实战就要看玩家的操作和应变能力了。实在被包围得看不清的时候就用炸弹吧。



蕾米莉亚·斯卡蕾特：【方针：尽可能不使用炸弹】蕾米莉亚的弹幕特点是封锁行动区域为主。常见的是红色的小型子弹直线高速射击，可在线和线之间的空隙躲过，不过要注意这些子弹的轨迹并非完全直线，有时候会微微地变向，必须看清楚进行微移回避，因为直接命中掉血速度还是很快的。其他还有一种从左右斜前方飞过来的子弹，这些子弹可以慢慢地向前移动回避。其余子弹在你允许的程度下中了也没关系。



爱丽丝·玛格特罗依德：【方针：直接站中间击杀，不使用炸弹】BOSS模式最废的角色——没有之一。最常用的圆形弹幕很工整，看穿其规律之后全程站中间微移可以回避绝大部分的子弹。比较难躲避的是让上海人形飞过来射击，稍微硬接一部分就行了。即使不使用炸弹也能简单地以轻微损耗击败她。



西行寺幽幽子：【方针：集中火力击杀，一个炸弹内解决】幽幽子BOSS模式的弹幕同样是非常难以回避，不仅密集程度不下于咲夜，规律更难捉摸。其中有一种直接在玩家身边散开的弹幕，配合其他弹幕非常难回避。此外还有几乎没有死角的5束激光扫射。所以一旦看到被弹幕包围，别犹豫用炸弹清场吧。



灵乌路空：【方针：高火力炸弹速杀，低火力耗时间，无处可逃的时候果断炸，并且趁无敌时间离开攻击范围，尽量在一个炸弹内解决】有名为“核弹娘”的灵乌路空火力显然不是盖的。弹幕特色就是各种大小的核能“太阳”攻击，虽然移动缓慢但是任何一个正面接下都会像魔理沙的Master Spark那样造成大出血，而且“太阳”比较密集，加上范围大，很容易把玩家封锁得无处可逃，而且更恶心的是这些“太阳”不会被炸弹消除。所以开了炸弹之后不能呆在原地，要马上脱离火线否则无敌时间结束之后还是要吃不少伤害。另外还要注意，空有时候会先朝着玩家放出一个热能堆，飞到玩家附近的时候再爆炸，虽然热能堆的移动速度很慢但是爆炸范围超广，加上经常会被其他弹幕挡住，非常危险。而且通常被封得无处可逃都是因为这一下爆炸。所以如果看到，或者已经被炸到了就毫不犹豫地开炸弹吧。

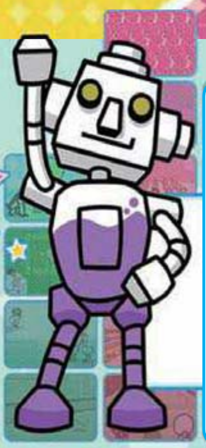


▲这叫人怎么躲嘛！！

奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	轮舞の证	取得其他所有奖杯
铜杯	はじめての轮舞	首次获得胜利
铜杯	灵梦のすっきり	博丽灵梦的故事模式通关
铜杯	魔理沙のすっきり	雾雨魔理沙的故事模式通关
铜杯	笑夜のすっきり	十六夜笑夜的故事模式通关
铜杯	早苗のすっきり	东风谷早苗的故事模式通关
铜杯	妖梦のすっきり	魂魄妖梦的故事模式通关
铜杯	レミリアのすっきり	蕾米莉亚的故事模式通关
铜杯	アリスのすっきり	爱丽丝的故事模式通关
铜杯	幽々子のすっきり	西行寺幽幽子的故事模式通关
铜杯	空のすっきり	灵乌路空的故事模式通关
铜杯	はじめての对人战	首次与其他人对战胜利，可连接2P手柄本地对战
银杯	灵梦のハッスル	用博丽灵梦在街机模式连续打倒7个人
银杯	魔理のハッスル	用雾雨魔理沙在街机模式连续打倒7个人
银杯	笑夜のハッスル	用十六夜笑夜在街机模式连续打倒7个人
银杯	早苗のハッスル	用东风谷早苗在街机模式连续打倒7个人
银杯	妖梦のハッスル	用魂魄妖梦在街机模式连续打倒7个人
银杯	レミリアのハッスル	用蕾米莉亚在街机模式连续打倒7个人
银杯	アリスのハッスル	用爱丽丝在街机模式连续打倒7个人
银杯	幽々子のハッスル	用西行寺幽幽子在街机模式连续打倒7个人
银杯	空のハッスル	用灵乌路空在街机模式连续打倒7个人
银杯	灵梦のたわむれ	博丽灵梦的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	魔理沙のたわむれ	雾雨魔理沙BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	笑夜のたわむれ	十六夜笑夜的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	早苗のたわむれ	东风谷早苗的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	妖梦のたわむれ	魂魄妖梦的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	レミリアのたわむれ	蕾米莉亚的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	アリスのたわむれ	爱丽丝的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	幽々子のたわむれ	西行寺幽幽子的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	空のたわむれ	灵乌路空的BOSS RUSH模式连续打倒10个人以上
银杯	紧迫した弹幕ごっこ	与其他玩家对战，双方都进入Extend状态（空血状态）
银杯	弹幕ごっこ道の入り口	对人战获胜3次
金杯	みんなのすっきり	全角色故事模式通关
金杯	美しき逆转	进入Extend状态之后擦弹10次以上最后反败为胜，可以在本地对战模式与2P合作解锁
金杯	弹幕ごっこ道はこれから	对人战获胜10次





“《节奏天国》系列”向来以满载的恶搞元素和独特的节奏玩法著称，而本次登陆3DS平台的《节奏天国 精选+》可谓集系列之大成。本作收录的新老关卡数量达到了系列之最，并将往作的关卡均进行了重新制作，可谓诚意十足。介于距离系列的上一款作品已经时隔久远，许多刚刚接触本系列的玩家可能一时难以上手，小编就在此为大家介绍一下本作的可玩要素以及基本玩法，希望能对大家有所帮助。

节奏天国 精选+	Nintendo	音乐
3DS	リズム天国 ザ ベスト +	日版
2015年6月11日	本地1人、局域网2~4人	对应年龄：15岁以上
售价为4700日元、对应擦肩功能		

操作列表

按键	功能
十字键	选择 / 敲打节拍（特定关卡）
摇杆	滑动弹簧（喂养山羊时）
A 键	决定 / 敲打节拍
B 键	返回 / 敲打节拍（特定关卡）
X 键	跳过练习模式
START 键	暂停

基本玩法

本作的关卡种类繁多，但是玩法其实很简单，那就是根据音乐的节奏在准确的时机按下按键敲打出节拍。不过和其他音乐游戏不同的是，《节奏天国》中并不会出现音符与判定线等传统音游元素，玩家需要根据游戏中角色的动作以及其他场景元素来获得节奏。除了敲打单个节拍以外，游戏中也会出现长按、多节拍连打等复杂操作，往往需要多加练习才能良好掌握。需要注意的是，虽然玩家也可以直接根据角色动作来打出节拍，不过这么做会导致判定精准度下降，从而无法获得高分。想要获得高分的话，还是建议大家在游戏时不要受到画面的干扰，专心跟随音乐节奏打出节拍。



判定相关

在游戏时，对玩家节拍精准度的判定会直接在下屏显示出来，这也是本作新增的一个人性化功能。本作判定的表现形式从低到高一次为红点、小黄星、大黄星和彩色星，依次代表了失误、普通判定、良好判定和完美判定。值得一提的是，与系列的往作不同，本作的完美判定时机变得非常严苛，大致只有1帧的判定时间，而正因为完美判定的严格，对于一般人而言，想要在每个关



© 2015 Nintendo

卡中达成全完美判定几乎是不可能的事情。除此之外，本作还有一个与判定有关的新要素，那就是小黄星的获得。想要获得每一关的小黄星的话，就必须在关卡特定的一个节拍上（下屏幕的小黄星开始聚集时）达成完美判定，往往需要重复挑战才能把握好时机。

分数与评价



游戏中每一个关卡的评价都与玩家获得的分数有关，当然分数的高低也是由玩家整体的判定精准度决定的，玩家的节拍判定越精准，获得的分数就越高，惟有每一首歌的每一个节拍都打出完美判定，分数才能够达到100。此外，在通过一个关卡时，系统会根据分数的不同对玩家的表现进行评价，分数低于60分时评价为“**やりなおし**”且无法过关；分数为60分至80分之间时评价为“平凡”，关卡的边框变为银色；分数为80至100间，评价为“**ハイレベル**”，关卡的边框会变为金色。值得注意的是，获得关卡中的小黄星能够极大地提高分数加成。此外，如果玩家在过关时的分数很接近60分但没有达到时，有一定几率被拉到60分直接过关。

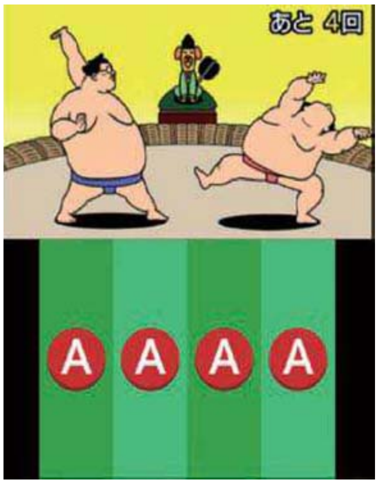
故事模式

本作的主要模式，主要讲述了玩家帮助游戏的主角返回天之国的故事，推进方式为完成不同的节奏游戏并完成BOSS关卡以开启新的关卡。流程大致可以分为“地之国”篇和“天之国”篇，难度循序渐进，下面就为大家简单介绍一下故事模式的关卡构成。

“地之国”篇分为2个阶段，第1阶段的关卡都较为简单，并且都有练习模式。在这一阶段里，玩家每完成8关就需要挑战守门人关卡。不同于其他关卡，守门人关卡需要玩家从3个守门人中选择1个进行挑战，挑战完任一守门人即可过关。守门人挑战需要花费金币。3个守门人分别对应不同的难度，难度越高挑战需要花费的金币越少。通过第3道门后进入游戏的第2阶段，玩家需要挑战7座塔之中的关卡，首先需要挑战“**モリモリの塔**”，之后才会解锁另外6座塔。第二阶段的部分关卡为第一阶段关卡的高难度版，部分关卡没有练习模式。每座塔都有5个关卡构成，第5关为前面4关的“Remix关（即混合关）”。挑战完7座塔后即可前往“天之国”，“天之国”篇的关卡难度较高。完成天之国前期的12个关卡后会出现第4道门，挑战完守门人后即可挑战本作最终的“**ママリン宮殿**”，关卡构成与之前的7座塔类似，通过最终的“Remix关”后故事模式就全部完成了。



练习模式



在大部分关卡（部分前期关卡的高难度版将不再会有练习模式）开始之前，都会有一个简单的练习模式供玩家熟悉节奏。在练习模式中均会有相关的按键提示，并且能够针对不同的节奏组合进行分段练习。当玩家在一个节奏段进行多次练习并且没有成功时，下屏幕便会出现该节奏段的谱面，此时玩家只需要根据谱面多加练习就能轻松掌握节奏了。因此，建议玩家在尝试一个新关卡前优先进行练习模式，以便获得更好的游戏体验。

挑战模式

挑战大陆需要在故事模式中通过第1道门后开启，在选关界面点击触摸屏左下角的“**チャレンジ**”图标就能进入，其中会有“组曲挑战”和“完美挑战”两种模式。达成“挑战大陆”的挑战能够获得用于在商店中购买新节奏游戏的气泡球，因此还是十分重要的，下面就为大家简单介绍一下这两种挑战的解锁方法和挑战规则。

组曲挑战：一开始就能进行，和右侧的角色对话即可进行挑战。不过在通关之前，只能选择与好友一同联机游玩，在故事模式通关后才能单人游玩。组曲挑战的每一个挑战一般会有3至4个节奏游戏组成，每一关都会有特殊的过关条件，比如达成一定的分数、获得一定的完美判定、或在3次失误以内过关等，在限定的挑战次数内通过所有关卡即达成一个挑战。组曲挑战分为两个难度，达成所有初级难度的挑战后，高级难度的挑战才会开放。值得一提的是，如果是多人联机的话，不少过关条件特殊的关卡，只需一名玩家达成了条件就算过关，因此建议有条件的玩家尽量联机完成挑战。

完美挑战：“完美挑战”俗称“P挑战”，会在故事模式进行到中段的时候开启。玩家会在进行游戏时接收到某首歌曲“P挑战”开启的提示，此时就能进行该歌曲的“P挑战”了。“完美挑战”的要求为玩家在关卡全程不失误，即都能打出“普通”及以上的判定，挑战成功后关卡左上角会出现“P”的标志。不过一旦在挑战过程中出现失误的话，挑战就会直接失败。一开始时，每一个挑战会有2次挑战机会，而随着玩家完美的歌曲数量越来越多，挑战的次数会增加到3次。需要注意的是，虽然“P挑战”的关卡是随机出现的，但只会从玩家已经获得金牌的关卡中抽选。因此，想要全关卡完美的话，首先要把全关卡都打出“**ハイレベル**”的评价。

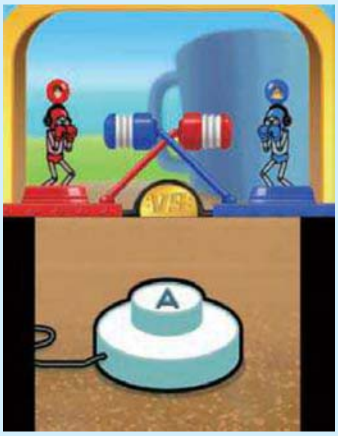




咖啡店

在选关画面时按下位于触摸屏左下角的“キッサ”按钮进入，这里囊括了游戏中的所有附加要素，共有擦肩格斗、山羊小屋、商店与博物馆4个设施，下面就为大家具体介绍一下这4个设施的功能。

擦肩格斗



擦肩格斗（**すれちがい テラス**）位于咖啡店的最左侧，可以与由AI控制的其他角色（擦肩到的玩家）进行系列经典小游戏“**マッスル人形**”的对决。不同于常规的是，在进行游戏时，玩家和对手的头上都会有一个气球，优先通过敲打节奏将对手气球打爆的算作获胜。获胜后，玩家可以从宝箱中获得用来喂养山羊的洋葱头。

山羊小屋



山羊小屋可以用来喂养山羊，选定山羊后就可以开始喂养。喂养的方法是进行一个类似于弹珠台的小游戏，不过只需要用摇杆拉动弹簧，让后把洋葱头弹进规定的通道，然后喂到山羊嘴里即可，整体来说并不难。山羊在吃到洋葱头后会获得经验值，积累一定经验值后还会提升等级，每升10级玩家就能获得一个角色饰品，也算游戏中的一大收集要素，而山羊等级提升到一定程度后也能获得相对应的纪念徽章。用于喂养山羊的洋葱头除了能够每天在山羊小屋前收集到以外，也可以从“擦肩格斗”胜利后的宝箱中获取。

商店



商店中一共售卖3类商品，分别为节奏道具、背景音乐和节奏游戏。其中节奏道具需要花费关卡过关后奖励的金币购买，购买之后就能在博物馆中查看对应关卡的背景故事了。背景音乐也要用过关后的奖励金币购买，购买后即可在博物馆中直接播放对应关卡的音乐了。节奏游戏即未在故事模式中出现的关卡，共有18个，只能用气泡球购买，购买后即可在博物馆中进行游玩。总的来说，集齐商店中的所有商品是一个浩大的工程，尤其是要用气泡球购买的节奏游戏，想要集齐的玩家请多多进行挑战模式。

博物馆

博物馆位于咖啡店的最右侧，进入后可以游览以游玩关卡的背景故事（需要购买了对应节奏道具）、收听关卡音乐（需要购买了对应的背景音乐）、查看过关后的插画以及游玩关卡，当然商店中购买的关卡也只能在博物馆中游玩。此外，与博物馆外的NPC对话，则可以选择查看已经收集到的纪念徽章（需要满足特定条件才能解锁，如故事模式完成了一定程度、山羊达到一定等级、获得了全部的小黄星、完美了所有关卡等）、角色饰品（需要通过喂养山羊，让山羊升级后获得）以及过场剧情。



结语



虽然没有在系统上做过多改进，但是对于系列粉丝而言，《节奏天国 精选+》绝对称得上是完美之作。而对于没有玩过该系列的玩家，本作也绝对是值得体验的集大成之作。由于本作说到底是一款音乐游戏，所以笔者的玩法和系统介绍也只能起到抛砖引玉的作用，至于游戏的精髓所在，就请玩家们自行在游戏中体验吧。





文 果汁 编 秋沙雨 美编 心の永恒

几经波折，《星之光辉》终于在6月4日发售。本作与以前NDS平台上的《光辉圣约》系列有着不浅的因缘，剧情设定上也存在相似之处。而本作要素丰富的战斗系统、多种多样的歌魔法、可爱的人设、还有过渡自然的剧情转折，想必能让喜欢S·RPG的玩家感到满意。尽管战斗节奏有些许缓慢，但本作也算是给喜欢《光辉圣约》系列的玩家提交了一个高分答卷。

星之光辉	SEGA	策略角色扮演
3DS ステラ グロウ		日版
2015年6月4日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为6469日		对应擦肩功能



菜单说明

基本操作	
按键	功能
L	剧情对话自动进行
R	跳过信息
十字键	上下左右选择选项
A	确认
B	取消、消去对话窗口
Select	跳过事件
Start	跳过事件

战斗菜单



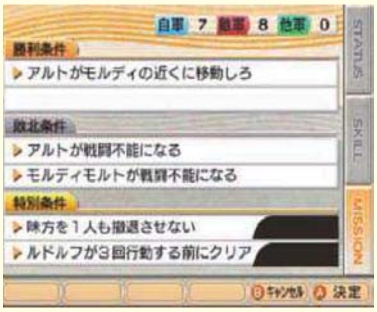
上屏幕

选项	功能
移动	让角色移动，范围根据移动力决定
攻击	进行普通攻击
スキル	使用角色技能
アイテム	使用角色携带的道具
待机	结束本回合行动

注：①特殊指令“歌”是使用歌魔法，只有魔女能使用。
②特殊指令“构え”是咲夜专用指令，后文会解释。
③特殊指令“合奏”只有艾尔洛能够使用。

下屏幕

选项	功能
STATUS	显示角色的信息、装备与携带道具
SKILL	显示角色技能、拥有的歌魔法（魔女限定）
MISSION	显示战斗的胜败条件与特别条件



系统解说

战斗系统

行动顺序

①本作的战斗顺序由上屏幕下方的行动顺序线决定

②某角色直接选择“待机”时，顺序会较快地再一次轮到该角色，而进行强力攻击时轮到该角色再次行动的时间就会变长。

属性相克

本作存在5种属性，水、火、风、土、无，前四种属性互相克制。一旦某属性攻击到其对应的弱点属性时，威力便会上升，反之威力就会下降。人物的属性可以在下屏幕里，人物等级右下里的标志确认，无属性会显示“◇”标志。由于本作里的魔女自带属性，因此除了考虑我方克制敌人的属性外，还要观察地图的敌人属性是否克制我方的魔女。



属性	有利属性	不利属性
水	火	土
火	风	水
风	土	火
土	水	风

歌唱石槽（歌唱石ゲージ）

可以在上屏幕左上角查看，当魔女使用歌魔法时需要消耗此槽的PP值。

提升歌唱石槽的条件有：

①我方角色攻击敌人

②我方角色击破敌人

③我方角色陷入战斗不能状态



© SEGA

升级



当角色升级时 HP 与 SP 都会恢复至最大值，各项能力值提升。

方向加成与地形影响



①在敌人的左、右侧面攻击时会提升命中率；从敌人背后攻击时，不仅是命中率，也会提升伤害量。在敌人攻击我方的情况下也是享受同样的加成。

②不同地形会影响各项能力值，可以在上屏幕右上方查看。

人物特性技能

每个角色都有专属的特性技能，随着人物等级、好感度提升，数量还可能增多。

特别条件

在每一场战斗里，除了有胜利条件与败北条件会显示出来以外，还有着额外的特别条件。特别条件可以在战斗时，下屏幕右方的“MISSION”选单查看，一旦在战斗中满足这些特别条件时，在战斗结束后便会获得奖励道具。

自由时间





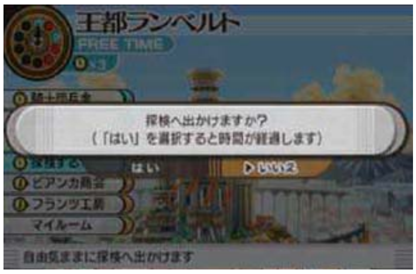
故事流程分为两部分，分别是自由时间与作战时间，在自由时间里主人公拥有 3 点时间 Cost，进行特定的活动时便会消耗 1 点时间 Cost，下文会列出消耗时间 Cost 的活动与其作用。

骑士团宿舍

自由时间里，在骑士团宿舍选择和同伴对话可以提高同伴的好感度，消耗 1 点时间 Cost。好感度提高后可以让同伴习得新的特性技能、支援效果等，能对战斗起到很大帮助。鉴于技能对于战斗上的收益，个人推荐时间 Cost 尽量使用在骑士团宿舍里。



探索（探索する）



选择探索会消耗 1 点时间 Cost，主人公会出外探索获得道具，亦有可能取得稀有道具。

赤熊的酒馆（赤熊の酒场）



可以在这里选择打工赚取金钱，同样会消耗 1 点时间 Cost。一旦打工的次数增加，便会提升打工的等级，打工等级提升后能获得更多的金钱与道具。但是因为奖励的道具并没有太多好东西，而且金钱方面只要进行自由任务就能轻松获取，因此不推荐把时间 Cost 优先用在酒馆上。

调律之馆（调律ノ馆）

在主线剧情发展或者是骑士团宿舍会发生的好感度事件里，皆有可能触发魔女的心锁。当魔女产生心锁时，便会封闭自己的内心，此时就不能提升魔女的好感度，为了解决这一点就需要前往调律之馆对魔女进行“调律”。实行调律会消耗 1 点时间 Cost，



我方会进入魔女的精神世界里进行各种条件的战斗，一旦满足条件胜利后便能成功调律魔女，魔女便可提升好感度习得新技能又或是获得新的歌魔法。一旦出现能够调律的魔女最好尽早进行调律。

作战时间

选择出阵便会来到世界地图，可以前往主线任务的目的地，也可以选择去完成自由任务。



自由任务（フリ－ミッション）

顾名思义，可以自行选择是否触发。自由任务的战斗里也存在特别条件，完成后或许能获得不错的奖励道具，而且练级的效率也不错，当觉得自身等级打主线任务有点吃力时，可以选择在自由任务里锻炼一番。有些任务需要消耗 3DS 的游戏币才能执行，而这种任务里面的敌人能获得的报酬与经验值都不错。

自由使用的设施

以下3项是无论在自由时间还是作战时间里都能使用的设施。

商店（ビアンカ商会）



可以进行道具的买卖。其中换钱道具（换金**アイテム**）除了换钱以外并没有其他作用，所以不用介意，想卖就卖掉吧。

工房（フランツ工房）



可以进行“ORB”（**オ－ブ**）的买卖或者精制。“ORB”是能装嵌在武器上的宝石，它们带有各种各样的效果。比如武器装上“攻击**のオ－ヴ**”便能提高普通攻击的伤害量，装上“火炎**のオ－ヴ**”就能让无属性的物理攻击变成火属性攻击等，合理搭配“ORB”能让战斗形势往有利的方向前进。

自室（マイル－ム）

可以进行游戏进度的储存、查看剧情的前情提要和设定擦肩通信设置。在自由时间里拥有时间 Cost 的话，也可以选择“休息”直接度过自由时间。



调律事件



调律事件分为两种，一种是主线剧情会发生的强制调律；另一种是在自由时间里前去调律之馆选择进行的事件。前者在战斗中满足条件后就会像 AVG 那样需要选择选项，虽然无论选什么都不会影响剧情发展，但是一旦选项全部选对，就能获得额外奖励的道具；后者的战斗则是有各种各样的形式，比如全灭敌人、追逐魔女之影等等。

可操作角色分析（到第五章可用角色为止）



艾尔洛

アルト

作为游戏主人公，各项能力都相当平衡，而且能学到不少高伤害的技能。除了防御力偏低以外几乎没有缺点，是绝对要练的主力之一。早期的自带特性技能为“反击”，只要敌人攻击时，站在自己的普通攻击范围内便能进行反击，反击无效的技能与背后攻击不能反击。武器搭配上“攻击**のオ－ヴ**”与“生吸**のオ－ヴ**”能有效提高艾尔洛的火力与持久性。在 27 级时能习得的特性技能“**たたみかけ**”相当实用，能在击破敌人后再次行动，对战局影响相当大。而且身为惟一能和魔女进行“合奏”的“指挥者”，无论如何，都属于经常出场战斗的角色。

瑞瑟蕾

リゼット



艾尔洛的青梅竹马，水属性的魔女。是以回复 HP、异常状态等辅助系魔法为主的奶妈型角色，不过其水属性魔法也有不错的输出。虽然各项能力都不是很突出，但是胜在拥有宝贵的范围回复技能，而其合奏歌魔法“传说**の海へ**”更是能完全回复 HP、SP、异常状态，加上持续回复 HP 的 Buff，相当好用，毫无疑问也是属于必练的角色。等待剧情发展到瑞瑟蕾习得歌魔法后，便要优先在骑士团宿舍提升她的好感度，尽早让她习得范围回复的歌魔法。



凯奥斯

クラウス

艾尔洛所属的骑士团第 9 小队队长，以枪作为武器的万能型角色。虽然偏向肉盾，但是其移动力要比阿切波尔多优秀，一旦装备上提升移动力的饰品，实用性便会大大提高。能习得降低敌人防御力的攻击技能，再加上普通攻击就能攻击到纵一列的 2 个敌人，其攻击面也是可圈可点。而在持久力方面，凯奥斯自带回复技能，不需要奶妈操心，可以放心把他作为肉盾使用。



拉斯迪

ラスティ

骑士团第 9 小队队员，艾尔洛的损友，属于速度型的角色。算得上早期最好用的队员，优秀的移动力与速度让他能在地图上自由行走，行动顺序也很快便能轮到他。拉斯迪的早期特性技能和艾尔洛一样都是反击技能，而且能习得范围型的攻击技能，普通攻击的射程也有 2 格范围，打击面非常优秀。虽说是速度型的角色，HP 却也不低。惟一的缺点便是攻击力不如其他物理型角色，但是可以通过给武器镶嵌“攻击のオ－ヴ”来弥补，为了增强其持久力还可装备上“生吸のオ－ヴ”，总之是一名挑剔不出毛病的必练角色。

阿切波尔多

ア－チボルト



同为骑士团第 9 小队队员，彪形大汉的外表让人一眼就能看出他是肉盾型角色。防御力高，早期的特性技能“ガ－ディアン”，能以一定概率保护附近的友方单位，无效化敌人的伤害。特性技能听上去十分强大，但实际上因为阿切波尔多本身过于低下的移动力与速度，让他在战斗里基本追不上前线队伍，技能的效果自然无从发挥。能提升移动力的特性技能则要等他的好感度达到 3 才能习得，因此他就连培育效率也成问题。再加上凯奥斯的防御力并不会比他低多少，目前来看阿切波尔多的实用性并不高。在特定的狭窄战场里或许能发挥其真正的作用，但是，是否选择花时间培育还是得看玩家的爱。



尤安

ユアン

年纪轻轻就是商会大老板，但是不知为何角色定位接近盗贼。自带解锁技能，能轻易打开宝箱与门扉，还能偷盗敌人的物品，收集系玩家的必备角色。武器是比弓的射程长 1 的铳，但是属于直线型的射程，意外的不怎么好用。在攻击技能方面也没什么突出的地方，要发挥其攻击范围的优势，最好是给他装备上多个让普通攻击附加异常状态的“ORB”，然后在远处给大型敌人放暗箭。

珀珀

ポポ



娇小可爱的风属性魔女，是难得在移动里属于飞行类的角色。由于会飞，能轻易跨越地图上的障碍物，在地图里自由穿梭。早期就能习得歌魔法，“かぜのうた”的大范围攻击直到游戏中盘依然能发挥不俗的威力。而辅助型的歌魔法则能提升我方的速度与动力，在游戏节奏总体偏慢的本作里是个难能可贵的技能。只可惜珀珀属于纸片防御，要特别小心她的站位，不然很快就会被敌人围攻至死，而这个问题到游戏后期就会变得特别明显，让珀珀在后期变得更加难用。和尤安一样，在不使用歌魔法时，可以给她装备上多个让普通攻击附加异常状态的“ORB”，辅助一下主力输出角色。

咲夜

サクヤ



职业偶像火属性魔女。与其他魔女不太相同，比较偏向前卫型的角色，无论是物理攻击力还是魔法攻击力都相当优秀。咲夜的独特指令“构え”，一旦选择便可让咲夜在拔刀与纳刀状态之间相互切换。两种状态能使用的技能不太一样，拔刀状态下基本上和其他近战角色没有什么区别，而纳刀状态的情况下则是牺牲自己的移动力，从而变得能够使用高伤害的技能。歌魔法也是非常符合火属性特征的攻击强化型，辅助型的歌魔法能提升我方队员的攻击力，攻击型的歌魔法则是范围的火属性伤害，还能给敌人附加“火伤”状态，是十分适合强攻型玩家使用的角色。当然，虽说近战的伤害不错，但她的防御力并没有那几位大男人强，在战斗时要随时留意站位。

野乃香

ののか



侍奉火之魔女的忍者，和拉斯迪一样属于速度型的角色。与拉斯迪不一样的是，她并没有打击面非常广的攻击性技能，而是以单体攻击＋赋予敌人异常状态的技能为主。早期就拥有的“忍び斩”技能可以在攻击后进入“潜伏”状态，让其他敌人暂时无法攻击自己，大大提高了其生存能力。回避较高，但防御力与 HP 比不上同类型的拉斯迪，虽然并非弱角，但是相较起来同类型的拉斯迪实在过于优秀，一旦后期队伍人数增多时，还是很有可能被踢入冷板凳的。



莫尔蒂莫尔特

モルディモルト

性格相当怕麻烦的土属性魔女，难得一见的设置系角色。使用武器为铳，各项能力值都没有突出之处，但是专属技能“胡蝶の梦”可以根据地图的不同地形，设置出各种各样的陷阱。陷阱效果多是给敌人赋予异常状态，其中在“石床”、“雪系の床”的地形上设置的陷阱比较强大，不仅能引诱敌人过来攻击，还能给敌人赋予异常状态。在“胡蝶の梦”不能起效的地图会显得比较疲软，可以给她装备上多个让普通攻击附加异常状态的“ORB”进行辅助。她的歌魔法性能也一般，不过此角色胜在好玩，也够可爱。

奇斯

キ－ス



自大却意外遵守理念的佣兵。和珀珀一样都是使用弓的远程角色，不过物理攻击力要比珀珀高，也拥有多种单体和范围攻击型的技能。能力比较平均，但鉴于射程长，也没什么缺点，还算是值得培育的角色。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

★ 2015年的E3可以说是次世代发售以来最为精彩的一届E3，众多重磅内容让人目不暇接，所以本期E3特刊的内容自然也是丰富多样，而且我们还特意针对本次E3的特点，制作了分量十足的专题，希望各位读者大人会喜欢。

★ 同时要谢谢各位读者大人对于我们E3直播的捧场，不知道装修一新的游戏室符不符合大家的审美呢？今年直播还是第一次尝试新形式，所以难免还是有一些小磕碰，但我们也得到了宝贵的经验，在往后的直播当中，我们会作出进一步的改善，请大家多多支持。

★ 这期的制作时间和《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的发售时间产生了微妙的错位，所以其攻略会留待下期杂志再刊登，因为时间相当充裕，我们会尽所能地为大家呈现最全面的攻略内容，让每一位读者都能够Be the Batman！

Email bbses：372期杂志的可读性一如既往的不错。光盘内容也蛮好的。对于杂志是否取消光盘赠送，我的观点是，最好是保留。我是从2003年开始购买UCG的，从此一期不落购买到现在。那个时候杂志附赠的还是VCD，价格也是非常亲民的9.8元。直到现在我也保存着这些光盘，并且时时观看，不知道各位小编还能够找到你们第一次编辑部《灵魂能力2》格斗大赛吗？杂志附送的光盘里就有。而且清晰度也不错。我始终认为不管杂志的价格怎么涨，作为一个游戏杂志，视频光盘的赠送是一定要有的。如果将来你们取消了光盘赠送，那么一定要有一个网络下载途径，不然花钱买实体书，还不如直接买电子版。我在读览天下购买过电子版，但是实在不习惯没有光盘的感觉，吸引我购买书籍的主要原因就是有光盘送。我不需要到土豆去等待缓冲看高清。光盘的视频绝对比在线的视频播放来的爽，而且能够收藏。不管杂志的价格怎样涨，只要有光盘附赠，我一定会一期不少的购买实体版。如果有一天取消了光盘，可能就会偶尔买买电子版。祝杂志越办越好。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

感谢这位同学对我们的厚爱，关于光盘是否取消这个问题我们是商讨了很长时间，最后还是决定保留下来，毕竟光盘算是我们一直以来的特色，也有很多读者喜欢。不管怎样，我们都会继续努力为大家提供更多内容，希望大家继续支持我们。

Email Carry。：微软在E3上宣布XOne可以向下兼容X360，这样可以省下买X360的钱了（想补一些老游戏的债）。然而XOne能否兼容初代呢？初代上还是有几个想玩的游戏的，比如《黑之章》什么的。

官方还没说明这个问题。不过你现在买X360就能玩Xbox游戏，为何要等到Xbox One呢？

编辑部游戏风向标



"相扑兄弟"实在太魔性了，根本停不下来！

——玩了一天《节奏天国 精选+》，乙太已经被重度精神污染。

《乐高》系列的游戏每作都是一个样，但为啥就这么好玩呢？

——口嫌体直的三日月感叹道。

装完逼就跑，实在太刺激了。

——纱迦用简单的一句话概括了《鬼泣4特别版》维吉尔模式的剧情。

Email 金欣：这里要告诉小编一个秘密，我一直保留着大学时期看光盘的习惯，坐在电视正对面的床上，一手握着遥控器聚精会神享受视觉盛宴。这么多年来，我的DVD机从中青年沦落到现在的老年人，对此我表示泪扑，游戏的坚守和DVD机的守候总能给我带来曾经美好的回忆，这种感觉和方式估计也只有游戏人才能懂的，希望这种感动能长久永驻。

而现在PS3就沦为了DVD与BD机对吗？（doge脸）

我觉得中枪的绝对不止我一人。

我只是路过而已，你们看着我干嘛？！

Email 腐草为萤：无聊时把以前的游戏存档都刷了一遍，发现当年的《寄生前夜》我第二个作战都没过，不禁大呼弱逼，结果现在我还是过不了，不知小编们是否也有放了很多年的坑至今都还过不了呢？（ps：对于自己现在依旧过不了真是觉得没救了。）

相比现在大部分只用收集要素来坑时间的新游戏，老游戏才是最难的，举个例子，笔者小时候一直很纠结FC版《影子传说》的结局，然而我现在都还不能通关……

Email CryCenter：我必须要和小编们抱怨一下，我上个星期才在朋友的安利之下买了《噬神者2 狂怒解放》，才玩到三分之一不到呢这会儿又出来了个《噬神者 爆裂》的重制版，你玩儿我啊BNEI！玩了2之后再玩1岂不是被剧透……虽然我会买的！冲着艾莉莎的下乳！不过不知道OP动画会不会充值，1虽然我没玩过不过OP在网上有看到过，歌挺酷炫的，不知道重制之后会不会像《GE2RB》里这样塞一个官方男女主角进去露个脸，不过从时间来考虑的话发售时应该是动画都播完了吧，说不定会把动画的男主给塞进去，那个好歹是官方的男主。

……

最近刚通关《GEB》的秋沙雨表示她看到这个官方自捏男主时她整个人都是崩溃的。

《GE2》里在默认情况下记录的前作主角名字是神薙裕，官方小说是神薙裕，《the undercover》里是神薙裕，《the 2nd break》里是神薙裕，小钢珠那边全程都是神薙裕，最后动画来了个空木连华……

官方也可以自捏的嘛，《GE》不都是玩家自捏脸，你自己用的不也不是官方默认的人设。

但是问题是《GEB》里没这张脸啊！（怒指着眉毛）

结果问题还是因为脸吗！

Email onlinechy：1998年开始关注《游戏机实用技术》杂志，购买的第一本UCG好像是第二期，DC主机还未发售，当时代号好像叫妖刀，杂志详细介绍了主机第一手情报，从那时起一直购买杂志，现在杂志加起来有一米厚了。有一点不明白，为什么《PS3专辑》、《PS4专辑》、《次时代专辑》赠送的光盘都不是高清格式，画面非常模糊、观赏性不强啊，本人观影低于720P的画质就无兴趣了，此问题希望能得到解答。

专辑类的刊物跟杂志最大不同的地方就是在于追求内容的深度，因为有时候要放视频类的攻略，所以塞进去的内容经常会比《UCG》上的光盘多很多。毕竟DVD的容量还是有限，所以很多时候只能在画质上进行取舍了。

Email 阿鲁卡多殿下：刚买了一台PS4，由于之前没接触过PS4，买回来以后一不小心点了PS4的《THE PLAYROOM》，《THE PLAYROOM》的0%的奖杯不能删除，我是奖杯迷，但我又不想买那个设备，直接一个大坑出现，我该怎么办？我已经与PS3的账号绑定了，同步奖杯以后出现了《THE PLAYROOM》的坑，而且不能删除，唉！（不是说0%的奖杯可以删除的吗？）

按道理0%的奖杯应该都能删除才对，我也实际测试了一下可以删掉，有可能是你在删除奖杯的时候，游戏还正在运行，这样就会导致奖杯无法删掉。关掉了游戏之后再删就可以了。

Email D调的HUA丽：今天一次拿到了371、372两期杂志，有几期没写回函了，话说在前几期杂志没看见八老师出现在小编寄语和读编往来，最近这几期再次出现了很开心啊，在编辑部来了很多新人的情况下还以为八老师离开了。对于最近大热的《巫师3》个人倒是没觉得这么好，或许是不喜欢美式RPG吧，个人还是喜欢日式RPG那种操作和叙事手法。看到这两期小编寄语都有舰C的梗，难道编辑部现在都入坑了？最后要说一下没工作的日子真是唉，辞了工作找活有3周了吧，各种不顺，用我的我没去，不用我的我想去，而且身体最近闹不舒服，话说各位编辑长时间电脑游戏的有没有颈椎和胃口的问题呢，如果有怎么解决的呢？

感觉这位读者一口气问了好多问题，不如咱们分而食之，不对，分而答之？《巫师3》对于偏日式口味的玩家来说，确实会有体验上的落差。或许你觉得它没那么"神"，不过无可否认依然是款好游戏，不妨抛开那些玩家媒体的评价，单纯地享受全新的故事和冒险吧。

今年以来由于有多个新人加入，大家或多或少都有玩舰娘，而宇宙人也被拉进坑，于是玩家一下就多了起来，不过其实仍然占整个编辑部的极少数。

工作上嘛，别给自己太大压力，身体健康最重要。游泳、骑车等合理的运动可以有效解决颈椎和胃口问题，你不妨在平时也多试试。

Email 一只蝉的七天生：终于我们等到了2015年6月22日12点30分，然而，使徒，并没有来。你哭着对我说，动画里都是骗人的。

使徒来到之前早就被我母星的兵器全部拦截消灭掉了，还哪轮到初号机这种过家家的玩具出场。

口胡，那时候正好出现影时间被我消灭掉了。

分明是我改变了因果律让使徒袭来的世界变成了"分支世界"，现在是没有袭来的世界线，你们享受现在的和平吧。

够钟吃药啦！

Email 要啥没啥，爱咋咋地。：和 UCG 分开一年后终于又见面了！之前一直去买 UCG 的书店关门了，因此和 UCG 有近一年没有相遇，现在在学校门口的书店定了 UCG，能再次看见真是太好了！就算即将中考的我，还是要追看 UCG（看在这份上就让我上杂志吧 QAQ）。另外有一些问题想问，因为一口气定了四期，结果就在昨天直接拿到了 371 和 372 两期，但是奇怪的是 372 是 6B，可现在才几号啊？怎么已经有 6B 了呢？本来还想着看 UCG 对 MH 新作《MHX》的分析现在是看不到了，这是怎么一回事？另外 371 期对《复联 2》的介绍里提到史塔克的反浩克装甲在《钢铁侠 3》里出来过，但是《钢铁侠 3》里的那台并非反浩克而是专门用来干一些重工的，这是个问题吧？

关于第一个问题，老读者们应该都懂，不过新读者们可能会有点疑惑，那就是杂志的出刊从来都是比现有月份要早大约一个月的，这不仅仅是 UCG 一家，许多刊物都是如此，包括老牌的游戏资讯杂志如《GameInformer》也是如此，所以读者大人你只要随时关注我们官网或官方微博，购买最新一期的杂志即可。

《MHX》的公布时间正好是 373 期杂志的制作开端，所以本作的详细情报也会在 373 期杂志上刊登，习惯从后面看起的读者大人记得要翻去前线狙击部分看一看哦。

最后科普一下，土豪托尼·史塔克本身是个科技宅，自从化身钢铁侠以来，改进自身的装甲已经是他的日常习惯，从《钢铁侠》到最近上映的《复仇者联盟 2》，他自己的钢铁侠战甲都已经换了几十套了，这个道理也可以应用于反浩克装甲当中，《钢铁侠 3》当中登场的是最初版的反浩克装甲，而在《复联 2》当中登场的则是经过布鲁斯·班纳设计后制造的 MARK 44 反浩克装甲。请不要因为前者在电影中待遇太差，只是给了个镜头演示了一下抬货柜，而且涂装是蓝色的，就把它误认为是蓝翔技校版的装甲，谢谢……

Email 保卫南海：看 373 期的游戏销售报表，感叹《初音未来 未来计划 2》不足十万时瞟了一下主机销量，先是看见 X360 终于超过 PS3 之后欢呼一下，又被 PSP 和 NDS 被挖坟惊了一下，之后又数了数位数……九位数什么鬼！10 亿什么鬼！脑袋交出！

因为新作和旧作都被挖得七七八八，所以上期试着把软件总榜召唤回来。看来是把这位读者吓到了……不过，九位数只是到亿，而且那是游戏软件销量不是主机。大概标题可以再做明显一些？各位对栏目有什么吐槽或者提议欢迎也踊跃提出。

Email 纪律：本人和朋友今年有去日本旅游的意图，当然不想错过 TGS 了。在去年的杂志上看到关于 TGS 媒体票的信息，想请问一下，是否普通玩家也可以预定？还是一定需要有媒体的相关证件才可以？希望各位能在百忙中抽空回答，不甚感谢！

普通玩家也是可以购买媒体票的，但需要提前在 TGS 官网购买，然后在媒体日时持打印出来的点子票、护照、两张名片即可入场。不一定需要媒体相关证件，但名片是必须的。

Email zelda：E3 2015 索尼展前发布会是近几年来看得最感慨的，特别是《莎木 3》公布的时候，看着年过半百的铃木裕，历史好像又回到了 17 年前。那时候的铃木裕雄心壮志，豪情满怀，"莎木，我要做 16 章"。可是，世嘉最终输给了自己，《莎木》也在发售了两章后便戛然而止。记得铃木裕在后来的访谈中谈及自己对《莎木》并没有死心，只因时机不成熟。如今铃木裕未竟的理想终于实现，对于一个见证电视游戏 30 年发展的老玩家而言，再也没有比这更让人感到欣慰的事了。当然《最终幻想Ⅶ 重制版》的公布更是让人兴奋。作为日式 RPG 黄金年代的代表作，《最终幻想Ⅶ》在无数玩家的心中树立了一座丰碑，俨然成为了一个神圣的存在，而 8 年前的那一幕又给全球玩家留下无限的遐想。虽然这数年来传言纷纷，玩家经历希望与失望，最后甚至将《最终幻想Ⅶ》重制事件变成了饭后谈资。而现在传闻成真，一代名作将以全新面貌展现在世人面前，无疑是一件让人兴奋不已的事。细细想来，其实《最终幻想Ⅶ》的重制早在今年年初便初现端倪，例如田畑瑞在采访时所说的"与其做高清复刻还不如做重制"，又如在发布会前公布出展游戏时索尼的卖关子"表中展出的并非全部游戏"。现在，对于我来说要做的就是继续关注《最终幻想Ⅶ 重制版》和《莎木 3》的开发情况，然后就是等。

我和你一样也很激动，然而《莎木Ⅲ》预计是 2017 年末完成，至于《FF7》我觉得 2018 年能玩到都算快的了。我觉得咱们玩家要做的事情不是等，而是玩在当下。现在就有很多好游戏，当我写下这段文字时，视频部的同事们已经开心地玩上了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，而我连《巫师 3》都还没打完呢，真是愁死人了！

Email 一颗恒心：请问贵刊有发行过《刺客信条 3》DLC《疯王华盛顿》第二、三章的攻略吗？至少我记得应该是有的。最近填到这个坑，可找了 N 久也只在 320 期发现第一章的攻略。求知道后两章的攻略 / 专辑期数，谢谢。UCG 能否弄一个总更新的索引在官网，并且定期更新呢？我知道对于 UCG 而言这是每年新年合刊的卖点，可是至少对于专辑而言，这还是很有意义的。或者 UCG 可以弄一个"索引"的索引，例如至少告诉大家哪一个游戏可以在哪一本专辑或者哪一本新年合刊的索引当中找到。

我查了一下，《刺客信条Ⅲ》截止到 320 期之后就没有相关的内容了，因此我们并没有制作过 DLC 第二第三章的攻略。另外，在 ucg.cn 的导航页上，其实已经有我们近年来的杂志以及专辑的索引，这个索引主要针对的正是攻略指导类文章，借此机会也希望让更多的读者知悉。

《巫师3 狂猎》抽奖来信选登

Email 森罗：我讨厌传送门……（喜欢独角兽）

Email king：对于这种游戏我是深恶痛绝的，因为占用了我太多的时间而不能玩到更多的游戏。

Email Xiaorong Xu：在没有 Gay Green 的日子里（请忽略 Dandelion 及 Elihal），砍怪磕药把妹无比乐悠悠。

Email blackazrael：赏心悦目的自然风光，绚丽的天气与光照效果，再配上紧张又要求技巧的战斗，整个游戏节奏张弛有度。既能驻足观景悠闲度日，又能牛鬼蛇神血溅四方。

Email 赵涵：美式游戏的里程碑，波澜（兰）壮阔的史诗大片。

Email 么想法：《巫师 3》最棒的玩法就是昆特牌了。作为一个曾经疯狂爱好 TCG 的玩家，对于《巫师 3》的昆特牌简直欲罢不能啊，对我来说都要超越游戏本尊了……

Email 冷羽：宏大的场景加上精心设计的剧情细节，让人不由自主地将自己代入到这个黑暗奇幻世界，体验曲折惊奇的冒险。



Email Tyrant：三部曲的终结之作，除了稍微的掉帧以外其他都无可挑剔，支线和昆特牌根本停不下来。

Email 赵鹏：如果《FF7》不重制，这将是有史以来最棒的 RPG。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





大奖：《神鬼寓言 传奇》的斗篷1件
小黄人玩偶1个

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对本届 E3 有什么感想？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 7 月 20 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

369 期奖品

大奖：索尼提供 PlayStation T 恤 3 件
索尼提供 PlayStation 笔记本 3 本

T 恤得主：

1104877112@qq.com	1104877112
78453598@qq.com	九十狗
770762662@qq.com	Vic

笔记本得主：

binbins@qq.com	南海小白龙
13891900365@163.com	zhuyiming
578435160@qq.com	华野二师

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 侍魂鸟：SONY 的展前发布会，《神秘海域 4》意料之中，《最终幻想Ⅶ 重制版》意料之外，《莎木 3》则是意料都没有意料到的事……估计远在大洋彼岸的稀饭、伽蓝、雪楠他们也老泪纵横了吧！此刻已被感动到不行，惟一想说的只是：身为一名玩家，真的比任何人都幸福，快乐，而这些也只有我们游戏人才懂。我们已经感觉到暴风雨就要来临，只是没想到会这么猛烈！对 E3 的期盼，它都给了我们，而且远超我们想要的，如果每年的 E3 都这样，那该多好！

讲真，在看到三大"事件"全部成真时，当时惟一的念头就是"作为一个玩家，真是太幸福了，幸福得已经不知道该说些什么了"。这种幸福感绝对不是随便公布一款新作所能比的，任何华丽的辞藻都无法完全描述出那一刻的心情。但也会同时察觉到，原来时间真的过得如此之快，自己早已经不再是那个无忧无虑的小屁孩了……希望当我玩上《最终幻想Ⅶ 重制版》的时候，孩子还不会打酱油吧，哈哈哈哈。至于"年年 E3 都如此"，还是不要指望了，那会要了某些日厂的命的。

Email cyansala：《NARUTO》是谁发明翻译成"火影"的？《FF》是谁翻译成叫"太空战士"的？萨菲罗斯是哪地方方言的音译啊（不管日文英文，普通话听起来不都是 se/塞么）？虽然我知道它们是各种官方译杂志译港台意译乱译方言音译等等，但只要不喜欢的我就喜欢和译名较劲儿……真是其乐无穷。众编中不知道有没有也喜欢和译名较劲儿的？反正较劲到最后我直接写原名 -___.-

嗯，这期他们让我翻译 Superbeat：XONiC，我表示不知所措，最后直接上了原名。

Email ayacyan：373 期的《巫师 3》研究，昆特牌部分，略看了一下就发现一个错误。关于酒店老板大挑战的奥利维尔，就算在支线里死亡了，还是可以去他平时站的位置的右边房间里面找到奖励的英雄卡牌（进门右手边的柜子上）。

这个是截稿后用另外的存档才发现的，笔者虽然之前有怀疑过（因为之前的很多卡片包括血腥男爵的都能这样获得），但由于截稿日临近，为保险起见最后还是提醒玩家先把卡牌取得以免错过。

Email 紫穗兰：高考完咯，开始补回落下的游戏们。上次看到了沙迦对于《FF15》和"《FF》系列"现状的那篇文，怎么说呢，可能是作为一个中级玩家我看待的方式没那么深入吧，主要都是关注剧情、BGM、画面真实度什么的，不过游戏性的问题倒是感觉出来了……嘛～让我也来期待《FF15》出来以后我能拿那篇文来打脸好了！

自从 SE 宣布原来的史黛拉妹子没了之后，我对《FF15》剧情的最后念想也没了。就连公认的女性向 RPG"《传说》系列"，每作都有接近一半的女性角色可供使用，最新作更是直接让妹子当了主人公。《FF15》冒天下之大不韪，开历史的倒车，最终势必将被历史的车轮碾得粉身碎骨！

……

Email 龙的镇魂歌：期待已久的《侏罗纪世界》终于上映了！满怀期待走进电影院，原本是想看到一个惊悚恐怖片，没想到差不多从头乐到尾！开场前我还和老婆吐槽说怎么这么多家长带着孩子来看，真把这电影当成科普片来看了吗？到时候一出现恐龙吃人的镜头肯定要哭成一片，事实证明是我想多了……虽然槽点挺多而且血腥度明显弱化，但看到那些向前作致敬的镜头时还是颇为感动的。然而女主角穿高跟鞋跑赢霸王龙我还是不能懂啊啊啊啊啊啊！另外还要吐槽下脸盲症的自己，要不是回来后看到别人写的观影感，我压根没有察觉到兄弟俩的弟弟原来就是《钢铁侠 3》里面的那个小男孩 orz。身为玩家，说到《侏罗纪世界》，不免想到 Capcom 的《恐龙危机》，虽然这个系列就是个披着恐龙外皮的《生化危机》，但老实说我还真挺喜欢玩的，可惜已经十多年没续作了，毕竟三上真司已经不在 Capcom 了，Capcom 似乎也没有重启这个系列的打算，所以说一定要珍惜现在的游戏啊，备不住就没下一波了……

这有啥关系，现在不流行众筹精神续作么。看看稻船敬二的《神威 9 号》、五十岚孝司的《血罪》，说不定哪天三上就真的众筹一个《恐龙危机》的精神续作。

小编寄语

努力工作,拼命玩!



八重樱

本期个人签名
停止吧，时间!

★今年的E3对我来说是最幸福的一届，说是信仰充满值也不为过。索尼发布会开始前我还特意翻出来了2013年E3公布《FF15》和《王国之心3》时的那段影像重温了一下,和朋友讲今年要是能有前年这种惊喜我就心满意足了,没想到居然会远超我的期待！感觉人生都无憾了！原来SE做了这么多年手游大厂就是为了此刻的爆发啊,以后你们的手游我一定会多多支持的！

☆夏天一到我就开始被蚊子猛烈攻击,明明刚来编辑部时完全不会被咬的,但几年下来不知是我的血液进化成了蚊子们喜欢的口味,还是蚊子们适应了我的血,总之就是没有一刻安宁。更悲催的是,我买遍了市面上所有驱蚊水,没有一个管用的,感觉已经没办法再对这个世界产生眷恋了……



纱迦

本期个人签名
向下兼容就是好!

★本届E3展上微软的表现很令我满意，会上公布的游戏除了少数独立游戏外都公布了发售日期，而且大部分都在今年内。微软还刻意藏起了一堆游戏如《除暴战警》、《量子破碎》，看来科隆展也会相当有看头。

然而索尼发布会上的零件三连击确实给力，一下子就把微软的风头给全部抢过去了。其实仔细一想，索尼发布会上除了第三方作品外，就没几个有确切发售日期的，年内能玩到的更是少中之少，但索尼还是赢了。至于任天堂……任天堂自己在会后的反应就足以说明一切了。

★本来这届E3期间我的心情一直很好，结果都被一件事情给搞坏了。去年6月我办了个新的宽带，这个宽带捆绑了一个手机号，我记得当时说过不使用是不交钱的。结果最近才知道这个号每个月要扣189块钱！算下来等于每两个月就损失了一张游戏。然而现在已经没有地方说理去了，只能用某F字开头的英文单词发泄一下了。



哪尼

本期个人签名
玩P4D，等玛丽配信!

◆今年的E3,和视频组的同事一起忙直播相关的事情,和往年悠闲地坐在沙发上看直播的感觉截然不同,常常会被无缘无故出现的诡异毛病搞得“不知所措”。不过总的来说收获颇丰,后面几天的直播基本上都很顺利,相信几个月后的TGS能够为大家带来更好的直播体验。

◆我个人其实是不太喜欢看别人直播游戏的,毕竟与其看别人玩,倒不如自己玩两把来得实在。不过某天无聊时点开一个日本麻将的直播后,就这么连续看着播主打了好几个半庄。怀揣着学习的态度,结果发现其是我的思路和他并没有太大区别,作为旁观者甚至还能留意到一些被忽略的细节。然而一旦自己上阵,基本上就变成“道理我都懂,但就是打不好”的局面。从那之后我便开始喜欢上看日麻直播了……

稀饭

本期个人签名
当我在凌晨3点醒来的时候,某河马才刚刚回寝室准备睡觉,顿时和他一样感觉彼此简直不是活在同一个时区。



【归】原本以为年纪变大了,倒时差应该是越来越难熬,但似乎这种东西带来的副作用也可以被丰富的经验给部分抵消掉,我这次总结了前两年的经验,把主动倒时差、用好的U型枕、注意水分吸收和有选择地进食等招数一一用上后,感觉回来后状态竟然比出国前还要好上几分,加班方式也从以前感觉是苟延残喘的熬到深夜,变成了超早睡超早起,从凌晨3点一直工作到晚上7点左右,8点躺上床就睡,效果斐然,虽说是特殊时期的特殊作息,但现在已经开始考虑以后是不是要继续坚持下去,感觉比以往的熬夜方式要更实在。

【来】不过旅途当中虽然我处处谨小慎微,最后还是中了招,在回程的时候明明记得自己拿出了包里的《忍者杀手》第二卷,没想到坐下之后发现找不到了,当时又头晕脑胀赶着睡觉,还以为是自己记错了没从包里拿出来,所以下机的时候也没有细心检查,结果在回香港的飞机上仔细一搜,发现竟然真的丢了,当场沮丧得不行,这书当时成套三本一起买下,如今惟独丢了中间一本,都不知道有没有商家愿意单卖,所以虽然书价不高,但仍然觉得自己损失惨重啊……



胜负师

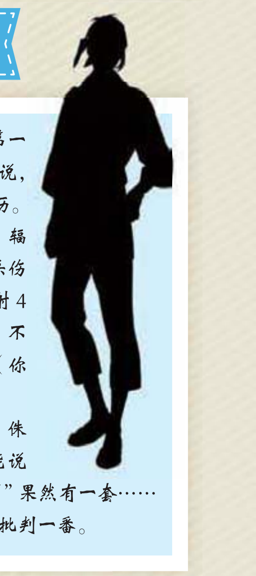
本期个人签名
才思如泉涌，情怀如屎崩。

【铂】和往年E3一样,又是几个不眠之夜,“情怀决堤”算是本届E3的主旋律。只是当游戏人口平均年龄不断上升的今天,只用情怀如何打动更多的新玩家,可不是播几段CG就能解决的课题。一个字:慢慢等吧!

【金】UCG的新直播间感觉颇受好评的样子,既然花了不小的力气布置装修,自然不会只在展会等大型活动时才使用。今后在更多的直播中大伙能看到小编们群魔乱舞的样子,想想还是挺带感的哟!

【银】端午期间家里有急事回去了一躺。四人一间的软卧只有我们一家三口,有点儿像个小包间,睡醒了就三个人一起打打UNO纸牌,挺舒坦。另外,我发现鲜啤配瓜子儿的味道不错,旅途中的朋友可以试试。

【铜】去幼儿园接孩子时看到教室里有个小朋友被老师训斥,旁边的小胖子拉开衣服展示着自己胸前被对方咬破的伤口,十分委屈。我问儿子这是怎么回事,他说没什么,他们刚才只是在玩“植物大战僵尸”罢了……



三日月

本期个人签名
世界时刻在改变，然而我还是没有小编形象。

虽然自称是个“游戏玩家”,然而实际上今年是我第一次完整地看完所有E3展前发布会。对于重视睡眠的我来说,熬夜看直播无疑相当难熬,但不得不说这是段难忘的经历。

说道E3就必须要说一个游戏：辐射4！辐射4！辐射4(因为很重要所以说三次)厚道的游戏内容加上杀伤力十足的限定版，啥都别说了反正我已经预订了。辐射4的公布也让我对后面发布会基本没留下任何深刻印象。不过身为一个育碧粉,个人觉得育碧这回还是很给力的。(你说什么缩水，我听不到)

本期杂志的截稿期前我去玩了一会PS3版的《乐高 侏罗纪世界》,结果出乎意料简直停不下来。游戏素质不能说高,但就是有种能让人不断玩下去的动力,“《乐高》系列”果然有一套……本着批判和探究的精神,我准备入一张PS4版再深入地批判一番。



宇宙人

本期个人签名
我买了一大堆咳药回来还没吃就不咳了闹哪样!

☆今年E3大展索尼的惊喜不断,但让我最期待的并不是什么《FF7》重制还是《吃人"大舅"》之类,而是原创作品《地平线 期待黎明》。原因有2,第一,看着像《MH》,第二,明年可以玩到。虽说这款游戏能给我多大惊喜还是未知数,但至少这份期待能看得到头。

☆月底买了张《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》,还有PS4版的《混沌之子》,前者因为没有中文版让我在买日版还是港版英文之间纠结了一会——最后还是选择了港版英文。后者则在限定版和普通版之间纠结……然而没想多久就买了普通版。要是以前的话我估计会毫不犹豫地买限定版的,但是近段时间来好像已经很难触发这种冲动了,可能是心态变化了吧(笑)。当然游戏还是很期待的,至于什么时候能玩通,估计是另一回事了。



乙太

本期个人签名
连COD都有中文版了,WB你看着办吧。

●对于我个人而言,今年E3还真是该有的都有了,原本不指望的也都冒出来了。先不谈那些没有发售日的"梦幻之作",光是那些确定会在年内发售的作品,就足以榨干我的荷包了,果然太过杂食也不是件好事,总之还是买买买吧。说到发布会的亮点,Hololens这种火星技术暂且不提,我觉得XOne的向下兼容倒是一个造福玩家的实在事,等明年看看《战争机器4》会不会有同捆主机,是时候入一台了。

●临近截稿这几天阴雨连绵,时常走在半路就被突如其来的小雨袭击。不过由于我个人没有带伞的习惯(其实就是懒),所以每天都是怀着侥幸心理上下班。不过潇洒总是会遭到报应的,有一天晚上我走出公司门发现丝毫没有下雨的痕迹,于是就决定去711买点喝的,谁知在结完账的瞬间,屋外就下起了倾盆大雨。无奈之下,我也只能一边喊着倒霉一边拦下一辆出租,花了15块钱走了步行只要5分钟的路程。虽然略有心疼,但也只能当做是一个教训了,以后下雨天还是老老实实带伞吧。



伽蓝

本期个人签名
所谓时差症都是骗人的。

美国E3之行圆满结束!这一次的旅途收获良多,无论是近距离体验游戏界的盛事,还是亲身直面老美文化都让我感到十分高兴。最重要的是能够认识到志同道合的新朋友,纵使他们远在大洋彼岸,但游戏这一纽带却让我们彷如近邻,有机会再见!

在索尼发布会上,当《莎木》音乐响起时,我几乎是全场第一个呐喊的人,因为《莎木Ⅲ》实在让我等得太久太久,横须贺、香港、桂林,原崎望、乔伊、铃莎花,芭月凉的每一段历程都历历在目,当初为了游戏省吃俭用购入DC的小孩子现在轻松就能全机种制霸,但却没有一款游戏能像《莎木》让我印象如此深刻,如今这个有生之年系列能够看到故事的终点,实在无憾了。

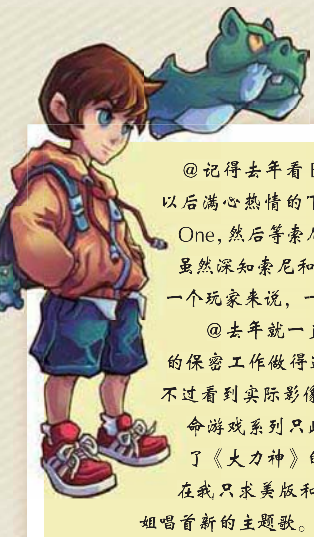


初心者

本期个人签名
PS4才买一年就出了改良版,然而游戏还没玩过几个。

原本对E3的日式游戏有期待就是不太现实的事情,但是看到SE神秘新作六连发的预告,看到任天堂展前连开两场直面会,好像都对E3要公开的内容无比自信。于是在索尼的神发布会之后还感觉有点激动。结果大家都知道了,明明就没剩下多少东西能吹,真是两个大忽悠!不过这样一来,我们也可以往好处想,明年的展会无论主机还是游戏或许都能出现更多的新面孔。沉寂了一个世代的日厂或许也终于会有些拿得出手的作品。

然后我试着回忆一下今年各场发布会都有哪些特别精彩的作品,却依然是屈指可数。因为大多只是在播CG,甚至让人看不出那到底是个什么游戏。索尼的3大谣言水落石出固然超神,但除此之外并没有多少干货,只是让观众们都激动起来了。业界发展到了这个地步,早就不能单凭一段CG来说服消费者,更不能吃老本。所以我把最佳发布会的一票投给微软,它兼有新的硬件产品、新的独占IP、实机演示、新的服务政策和对未来的展望,看点众多而且演出节奏恰到好处。只可惜比起对手的独家猛料,它们都不够震撼,不够惊喜,但实际带来的内容却是相当丰富,能够让玩家们切实地感到满足。



梦叶

本期个人签名
今年的E3大展让我深刻体会到了身为一个玩家的幸福感!

@记得去年看E3的时候就是这种感觉,看完微软发布会以后满心热情的下定决心今年一定要为了某款游戏入Xbox One,然后等索尼发布会结束之前的所有欲望都烟消云散了。虽然深知索尼和SE画饼的实力,但对于我个人或者说身为一个玩家来说,一个美好的愿景简直能照亮人生啊有木有!

@去年就一直传闻《王国之心Ⅲ》的新PV,没想到SE的保密工作做得这么足,直到发布会前一张图都没透出来,不过看到实际影像后我整个人已经五体投地了,这辈子的本命游戏系列只此一款别无所求,而且根据最新消息本作除了《大力神》的世界保留外,其他的关卡全是新世界!现在我只求美版和日版能全球同步发售,顺便奢求一下让光姐唱首新的主题歌。

@E3结束后的几天在油管上搜到了几段玩家在看到新作预告后的反应视频,发现老外们真的很热衷于这种表达形式,最夸张的还要数一位《最终幻想Ⅶ》的忠实粉丝在看到重制版的PV后备受感动,然后将网上能找到的同类素材剪辑在一起制成了一段长达4小时的视频,之后又去搜了一下《王国之心Ⅲ》的同类视频,看完以后感受颇深。可能在不懂行的人眼里这些在屏幕前满嘴F开头、一边哭又一边笑又一边尖叫的男女老少,看起来都跟嗑药High过头的疯子一样,但在我眼里没有比他们更可爱的人了,当然也有可能我本来就跟他们一样像个疯子嘿嘿。



秋沙雨

本期个人签名
惊喜来自E3之外。

☆上期在刚在小编寄语里说了《TOZ》PS4版的事,结果这期的制作期间里PS4版就公布了,惊喜来得太突然。不仅公布了PS4版而且还将发售PS4版的中文版简直让我给BN跪了,虽然已经收了两份PS3版限定和三张PS3版游戏盘,我也不介意再来一份限定,哪怕内容完全一样。不过如果有数字版的话估计又会是收两份的节奏,一份数字版,一份中文限定版。

★还没从《TOZ》PS4中文版的冲击里缓过劲来BN就突然公开了《GER》的消息,要知道索尼E3发布会当天我才刚把《GEB》给通关啊他们居然就马上重制了,还能不能让人好好玩《GE2》了。啥也别说了,Ebten和Lalabit的双限定,收下我的肾吧BN。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.06.25-2016.03.08

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

E3 过后，许多玩家们期待已久的游戏都一一公开了它们的正式发售日，浏览一下家用机平台，年末的游戏阵容可以说是相当豪华。让国内玩家感到欣慰的是，不少的大作都有官方中文版，而这也渐渐成为了一个趋势，相信只需要再过一段时间，中文版将会成为一种常态。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
2015 年 7 月					
7 日	火箭联盟	Rocket League	Psyonix	竞速	美版
14 日	战神Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	中文版
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
25 日	活至黎明	Until Dawn	SCE	动作冒险	中文版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	阿尔斯兰战记 × 无双	アルスラ－ン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
9 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	美版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイア—エムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイア－エムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	怪盗 JOKER 穿越时空的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョーカー时を超える怪盗と失われた宝石	BNEI	动作	日版
2015 年 7 月					
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 – 成步堂龙ノ介の冒险 –	Capcom	文字冒险	日版
9 日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNEI	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level–5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level–5	动作	日版
16 日	逃脱冒险 绝望要塞	脱出アドベンチャー 绝望要塞	Rocket Company	动作冒险	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション－转生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
30 日	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧	わんニャンどうぶつ病院 ステキな兽医さんになろう	NIPPON COLUMBIA	模拟	日版
30 日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	益智	日版
30 日	Go！光之美少女公主 砂糖王国与 6 位公主	Go！プリンセスプリキュア シュガー王国と 6 人のプリンセス！	BNEI	益智	日版
2015 年 8 月					
20 日	超级机器人大战 BX	スーパーロボット大战 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记ぽかぽかアイルー村 DX	Capcom	模拟经营	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略角色扮演	日版
9 日	太鼓达人 V 版	太鼓の达人 V バージョン	BNEI	音乐	中文版
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
6 日	弧光之源 无限	ルミナスアーク インフィニティ	MARVELOUS!	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
20 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
21 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
25 日	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft Game Studios	动作射击	中文版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
2015 年 8 月					
4 日	恶魔三全音	Devil's Third	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
11 日	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 12 月					
4 日	异度之刃 X	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	角色扮演	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	絶対迎撃ウォーズ	Acquire	策略	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	阿尔斯兰战记 × 无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
2015 年 12 月					
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版

06.25 火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国

3DS 策略角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



本作为《火焰之纹章》系列”时隔 3 年后的最新作，由于是同一引擎制作的作品，本作将与前作保持相同的画面水准。比较特别的是，本作将会分为《白夜王国》与《暗夜王国》两个版本，并将剧本交由著名漫画编辑树林伸负责。两个版本的阵营互相为敌，除了剧情会有所不同，系统和难度也会有所差异，玩家还可以通过购买 DLC 的方式游玩游离于 2 个阵营之间的第 3 条路线。当然相较系列往作，本作将会加入“无限复活模式”、“废除武器使用次数”等方便新玩家的要素，还会加入耐玩度极高的“城堡模式”，没有接触过本系列的玩家可以一试。

06.25 女神异闻录 4 午夜热舞

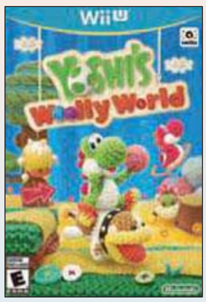
PSV 音乐 ■Atlus ■无对应周边 推荐度 A



《女神异闻录 4》的衍生作品，继格斗游戏之后，Atlus 这次挑战的是音乐节奏游戏。《女神异闻录》系列”的音乐一向非常出彩，目黑将司的充满现代感的编曲风格深受系列玩家的喜爱，官方也请来了小室哲哉、浅仓大介等著名音乐人和 DJ 为游戏进行重新编曲和混音，曲目质量不必担心。本作的剧情同样并不含糊，为了寻找神秘失踪的偶像团队成员，曾经的“特别搜查队”再次集结，这次他们将以舞蹈的力量，在名为“深夜舞台”的异世界中对抗暗影，并揭开事件背后的真相，新角色的表现、以及全新的故事展开令人期待。

06.26 毛线耀西

Wii U 平台动作 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



本作由曾经制作《星之卡比 毛线史诗》的 Good-Feel 和任天堂合作开发，既吸收了毛线卡比的可爱编织物画面风格，又将耀西的传统玩法融入其中。系列里耀西的变身能力从雨伞到交通工具和巨大化在本作中应有尽有。玩家在收集被魔法变成了毛线团的耀西们之后，可以使用更多不同外观的耀西进行游戏。本作支持双人游玩，玩家可以吞下同伴当做毛线球来使用。游戏还能与 amiibo 联动，解锁 amiibo 角色对应的皮肤或者进入单人操作两个耀西的同步行动模式。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

幻影异闻录#FE 62
节奏天国 161
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX 59 光盘
塞尔达传说 三角力量英雄 60 光盘
星之光辉 164

PS3

FIFA 16 106
潜龙谍影V 幻痛 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118 光盘
天空斯派罗 超级战车 68
星之海洋5 94

PS4

Dreams 50
FIFA 16 106
刺客信条 枭雄 114
地平线 期待黎明 41 光盘
疯狂麦克斯 120
辐射4 84
黑暗之魂 Ⅲ 91 光盘
幻想之轮舞 156
毁灭战士 88
镜之边缘 催化剂 112 光盘
尼尔（新作） 96 光盘
潜龙谍影V 幻痛 光盘
杀手47 光盘
莎木Ⅲ 10 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118 光盘
天空斯派罗 超级战车 68
王国之心 Ⅲ 92 光盘
为了荣誉 110 光盘
未知海域4 贼途末路 44 光盘
无人天空 46
星球大战 战斗前线 103 光盘
星之海洋5 94
幽灵行动 无法之地 116
正当防卫3 98
植物大战僵尸 花园战争2 109 光盘
质量效应 仙女座 光盘
最后的守护者 16
最终幻想 世界 100
最终幻想Ⅶ 重制版 3 光盘

PSV

最终幻想 世界 100

Wii U

天空斯派罗 超级战车 68
星际火狐 零 66

Xbox One

FIFA 16 106
刺客信条 枭雄 114
疯狂麦克斯 120
辐射4 84
古墓丽影 崛起 光盘
光环3 地狱伞兵 高清版 146
光环5 守护者 26 光盘
黑暗之魂 Ⅲ 91 光盘
毁灭战士 88
极限竞速6 25
镜之边缘 催化剂 112 光盘
潜龙谍影V 幻痛 光盘
杀手47 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118 光盘
天空斯派罗 超级战车 68
王国之心 Ⅲ 92 光盘
为了荣誉 110 光盘
星球大战 战斗前线 103 光盘
幽灵行动 无法之地 116
再生核心 光盘
战争机器 终极版 30
战争机器4 光盘
正当防卫3 98
植物大战僵尸 花园战争2 109 光盘
质量效应 仙女座 光盘

X360

FIFA 16 106
古墓丽影 崛起 光盘
潜龙谍影V 幻痛 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 118 光盘
天空斯派罗 超级战车 68



E3 2015 现场版游戏试玩震撼来袭！
《星际火狐 零》《毛线耀西》等众多精彩游戏，不要错过哟！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。







—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并将屏幕调整为拉伸模式
以获得最佳的视觉体验

特别收录

E3 2015
微软发布会
E3 2015
索尼发布会
E3 2015
任天堂发布会

新作影像集锦

古墓丽影 崛起 | 战争机器 4
光环 5 守护者 | 再生核心
未知海域 4 贼途末路
最终幻想Ⅶ 重制版
莎木Ⅲ | 尼尔（新作）
地平线 期待黎明
塞尔达传说 三角力量英雄
马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
星球大战 战斗前线
镜之边缘 催化剂 | 杀手 47
为了荣誉
使命召唤 黑色行动Ⅲ
质量效应 仙女座 | 黑暗之魂Ⅲ
王国之心Ⅲ
植物大战僵尸 花园战争 2

ENDING SONG

舞力全开 2016
收录曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________


链锯声再响
战火又重燃
再一次，化身战争机器！
GEARS 4
战争机器 4
Gears of War 4
机种：XOne
类型：动作射击
发行商：Microsoft Studios
发售日：2016 年第四季度



掌机王SP

全彩32开288页+DVD光盘

VOL. 235

-走近业界-

《梦幻模拟战》复活访谈

战棋名作解尘封，十五年后再出征
与制作组一起探讨经典之作的风格

-游剧场-

绝对绝望叶隐（一）

《绝对绝望少女》内置小说
讲述发生在塔和市的另一个故事

-攻略透解-

星之光辉（3DS）

英雄传说 空之轨迹FC 进化版（PSV）

不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子（PSV）

为您带来近期热门掌机游戏详尽攻略

7月9日上市，全国报刊亭有售

同时可以关注我们的网店邮购哦

VOL. 58

游戏·人

大16开136页+DVD光盘



工作室物语

工业光魔：改变电影业的造梦者

传世之书

星际公民：全民众筹造就的虚拟宇宙

特别企划

游戏中十大“最熟悉的陌生人”

游戏剧场

《进化》角色短篇小说三连发

全新栏目 电影评台

辣评近期流行电影佳作雷作

映画馆

承前启后——漫威电影宇宙第三阶段深度展望

7月上旬上市，全国报刊亭有售



PSV典藏特辑

大20开160页+影像DVD光盘

PlayStation Vita主机、游戏、销量资料大汇编！

-主机鉴赏-

PSV日版主机博物馆，各种套装、限定版一网打尽

-游戏图鉴-

收录PSV发售至今372款零售版游戏详尽资料

-下载精选-

精选PSN日服、美服108款下载佳作倾情推荐

-业界特稿-

PSV软件日本销量Top30点评，看业界浪潮谁主沉浮

7月2日上市，全国报刊亭有售

手机购书上微店

vd.ucg.cn

快递费仅2元 满28元快递包邮